GAMERS

Ano 1 - Nº 05 - R$ 2,90

PROGAMES

escala

GOLPES

POCKET FIGHTER

SATURN

JORNALEIRO

ATENÇÃO
ESTA REVISTA
SÓ É VENDIDA
EM BANCA

BIO FREAKS

NINTENDO 64

RB2

THE NEWCOMERS

REAL BOUT 餓狼伝説 2

ARCADE

MORTAL KOMBAT 4

PLAYSTATION

7 897763 566163

GAMERS

É FERA, É RADICAL!!!

Cód. PD-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-28 - CADA - R$ 3,40

Cód. GG-01 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-02 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-03 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-11 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-10 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-05 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-06 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-07 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-08 - CADA - R$ 2,50

Cód. GB-01 - CADA - R$ 5,90

Cód. GE-25 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-26 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-27 - CADA - R$ 2,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. PD-04 ( )	Cód. PD-05 ( )
Cód. GE-28 ( )	Cód. PD-06 ( )
Cód. GG-01 ( )	Cód. PD-07 ( )
Cód. GG-02 ( )	Cód. PD-08 ( )
Cód. GG-03 ( )	Cód. GB-01 ( )
Cód. GG-04 ( )	Cód. GE-25 ( )
Cód. PD-11 ( )	Cód. GE-26 ( )
Cód. PD-10 ( )	Cód. GE-27 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.

C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

GAMERS GOLPES
É uma publicação da

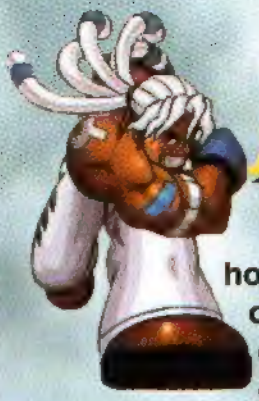
EDITORA ESCALA LTDA.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marcus Vinícius, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL: Ivan Battesini, Francisco Motta

Diretor Executivo: Ivan Battesini
Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Direção Geral: Leandro Gusmão Siman
Jogos, Redação e Diagramação: Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento, Ivani Battesini
Revisão: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
Publicidade: ☎ (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Ilustração de Capa: Opera Graphica
Colaboradores: Tarcisio Motta, Walquiria Panicacci
Bureau: N. D. R.
Distribuição: DINAP

Editora Escala Ltda
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Fone: (011) 266-3166 Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP
ISSN 1413-1471
C.L. Artes Gráficas-7897-6556



EDITORIAL

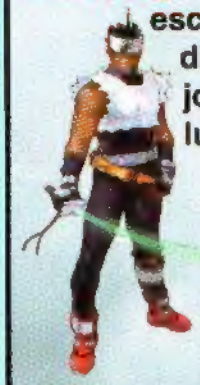
Acabou a espera! Não é mais necessário gastar horrores nos arcades para jogar Mortal Kombat 4, pois o game já foi lançado para Nintendo 64 e Playstation e é o game do momento para a galera ligada neste que é um dos mais famosos jogos de luta. Confira os golpes especiais, fatalities e combos dos personagens já conhecidos e dos inéditos Kai, Jarek e Reiko.

Mas não pense que você vai ficar sossegado em casa, Star Gladiator é imperdível e, sem previsão de lançamento para consoles domésticos, o jeito é começar tudo de novo...

Nesta edição trouxemos ainda o excelente Guilt Gear, com seus combos aéreos, e Street Fighter EX Plus Alpha para Playstation; também todo o horror de Bio Freaks, se você é ligado no gênero, para o Nintendo 64.

E o destaque mesmo da edição fica por conta de Pocket Fighter que, depois de arrasar nos arcades, vem agora com praticamente a mesma qualidade para Playstation e Saturn.

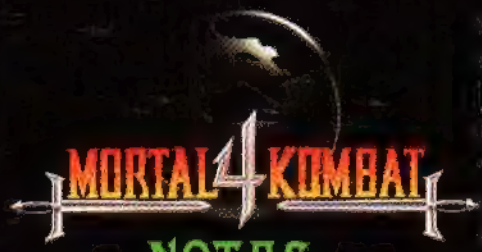
Fique Ligado! **A partir de agora, no site da Progames, existe um Fórum somente para tirar as dúvidas dos usuários de video game. Para que você possa descolar os melhores combos, aprender a executar os comandos ou mesmo mandar uma dica que julgue ser útil aos outros usuários, é só acesssar o endereço: www.progames.com.br e depois de entrar na página principal, escolher a opção fórum. Para uma melhor organização, dividimos o fórum por categorias. Se os seus jogos preferidos são os de luta, então clique em luta e boas dicas !!!!!**



ÍNDICE

MORTAL KOMBAT 4 ____ **04**
GUILTY GEAR ____ **12**
BIO FREAKS ____ **14**
RB2: THE NEWCOMERS ____ **18**
STAR GLADIATOR 2 ____ **28**
POCKET FIGHTER ____ **34**
CLAY FIGHTER 63 1/3 ____ **40**
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA ____ **42**

Garmers Golpes: Rua Pio XI, 230 CEP 05060 000 São Paulo - SP
E-mail: gamers@edescala



NOTAS

• Todos os Finish Moves (Fatalities 1 e 2 e os dois Stage Fatalities) devem ser feitos após derrotar o oponente, no momento em que aparece a mensagem Finish Him/Her;

• Cada personagem possui dois Fatalities e dois Stage Fatalities (com exceção de Goro);

• O Stage Fatality Prison Fan só pode ser feito no estágio Prison (aquele em que há uma hélice girando no fundo da tela) e o Stage Fatality Goro's Lair Ceiling Spikes só pode ser feito no estágio Goro's Lair (aquele mesmo estágio de Goro de MK1 e 2);

• Observe sempre a distância em que você deve realizar o movimento para fazer o Finish Move;

• Nos movimentos em que você deve apertar ↑, segure BL para que o seu personagem não pule (esta já é uma manha conhecida em MK que continua muito útil);

• Os golpes básicos e kombos básicos podem ser usados por qualquer personagem, são comandos universais;

• Cada personagem tem um total de três roupas. Para escolher a primeira, basta selecionar o personagem normalmente com qualquer botão. Para escolher a segunda, você deve rotacionar o seu cursor uma vez na tela de seleção (segure Start e aperte qualquer botão). Já para escolher a terceira cor, você deve rotacionar o cursor 2 vezes. Mas há exceções:

-Os ícones de Johnny Cage, Sonya, Kai, Tanya e Noob Saibot precisam ser rotacionados TRÊS vezes para obter suas terceiras roupas, rotacionar duas vezes vai apenas selecionar a sua primeira roupa;

-Shinnok, Reiko, Jarek, Fujin e Quan Chi não têm terceira roupa. Rotacionar duas vezes vai escolher a primeira e três vezes dá a segunda roupa;

-Rotacionar o cursor em um personagem afeta todos. Se você rotacionar o cursor em Scorpion duas vezes, por exemplo, e depois escolher Jax, você estará com Jax em sua terceira roupa;

• Na hora de escolher o seu caminho (na tela Choose Your Destiny, após iniciar o jogo), você pode rotacionar a torre para alternar os adversários que você vai enfrentar, basta apertar o botão Start;

• Para jogar com Goro, Noob Saibot e Meat, confira o truque na seção Pró-Dicas desta mesma edição, que contém ainda outras manhas e também os Kombat Kodes para usar na tela de VS.;

• Apesar de só constar o truque para jogar com Meat no Playstation (na seção Pró-Dicas), também é possível jogar com ele no N64, o truque é o mesmo;

• Todos os golpes são válidos com o seu lutador a esquerda da tela, se estiver do lado direito, apenas inverta os comandos.

KOMANDOS

NINTENDO 64

B ..... Soco Alto
A ..... Soco Baixo
C ◀ ..... Bloqueio
C ▼ ..... Corrida
C ▲ ..... Chute Alto
C ▶ ..... Chute Baixo
R ..... Sidestep (fundo)
L ..... Sidestep (frente)

PLAYSTATION

□ ..... Soco Alto
X ..... Soco Baixo
R1 ..... Bloqueio
L1 ..... Corrida
▲ ..... Chute Alto
○ ..... Chute Baixo
R2 ..... Sidestep (fundo)
L2 ..... Sidestep (frente)

LEGENDA

SA ..... Soco Alto
SB ..... Soco Baixo
CA ..... Chute Alto
CB ..... Chute Baixo
RN ..... Corrida (Run)
BL ..... Bloqueio (Defesa)

GOLPES BÁSICOS

Sidestep (para o fundo da tela): RN, RN
Sidestep (para frente da tela): ↓ + RN, RN
Pegar arma ou objeto no chão: ↓ + RN (com o seu personagem sobre o objeto
Chute giratório: ← + CA
Rasteira: ← + CB
Uppercut (Gancho): ↓ + SA
Soco agachado: ↓ + SB
Chute alto agachado: ↓ + CA
Ankle Kick: ↓ + CB
Face Smash: SA (de perto)
Arremesso: SB (de perto)
Knee Smash: CA (de perto)
Bone Breaker: CB (de perto)
Heavy Hit: SA (de perto, com o oponente no ar)

KOMBOS BÁSICOS

4-Hit Pop-up: SA, SA, CA, ↓ + SA
3-Hit Pop-up: SA, SA, ↓ + SA
3-Hit Pop-up: CA, CA, ↓ + CA
3-Hit Pop-up: SA, CA, ↓ + CA
3-Hit Basic: CA, ← + SB, SB

Dica

Jogue com Noob Saibot

Primeiro complete o jogo com Reiko. Então entre com o seguinte Kombat Code na tela de versus **012 012.** Saia e entre na tela de seleção de personagens, selecione o ícone invisível ao fundo da tela de seleção de personagens e aperte dois para cima e um a esquerda, para o ícone de Shinnok e aperte Run + Blok.

Jogue com Goro

Termine uma vez com Shinnok, coloque o cursor sobre Hidden no canto de baixo da tela, mova três para cima e um para o lado (em Shinnok). Então aperte Block + Run juntos.

Jogue com Meat

Entre no "Goro Mode" e vença todas as quinze partidas. Depois disso, selecione qualquer personagem e comece uma partida. Seu personagem será Meat, com todos os movimentos do personagem que foi selecionado.

KAI

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: ↓← + SB
Falling Fireball from Above: ←← + SA
Rising Fireball from Below: →→ + SB (pode ser feito no ar)
Air Fist: ↓→ + SA
Super Roundhouse Kick: ←↓→ + CB
Hand Stand: BL + CB
Siga com:
Segure SB para girar;
BL ou Pulo para voltar ao normal;
CA para chutar (derruba oponente);
CB para chutar (não derruba oponente)

COMBOS

8-Hit MAX: SA, CA, ↓+SA, Fireball from Below, SA, SA, voadora com CA, Air Fist
5-Hit MAX: No canto - Fireball from Below, Super Roundhouse Kick, SB, Fireball from Below, Super Roundhouse Kick

FATALITY

Fatality 1 (Overhead Rip): ↑→↑← + CA (de perto)
Fatality 2 (Head Explosion): ↑ ↑ ↑ ↓ + BL (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): →→↓ + BL (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ←→↓ + CA (de perto)

REIKO

GOLPES ESPECIAIS

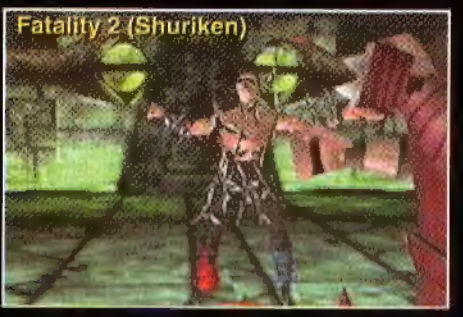
Empunhar Arma: ↓← + SA
Teleport: ↓↑
Siga com: BL para arremessar (de perto)
Spin Around Opponent: ←→ + CB
Flip Kick: ←↓→ + CA
Shurikens: ↓→ + SB

COMBOS

10-Hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + CA, Flip Kick, Corra, SA, SA, voadora com CA, Teleport, SA, Teleport com arremesso
8-Hit MAX: SA, CA, CA, Flip Kick, Corra, SA, SA, voadora com CA, Teleport, CB
8-Hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, SA, Flip Kick, SA, SA, Shurikens
8-Hit MAX (VS. CPU): Flip Kick, ↓ + SA, Flip Kick, ↓ + SA, Flip Kick, SA, SA, Shurikens
7-Hit MAX: Segurando arma - voadora com CA, Flip Kick, voadora com SA, Teleport, CA, Flip Kick, voadora com SA, Teleport, SB
7-Hit MAX: voadora com SA, SA, CA, CA, Corra, Bone Breaker

FATALITY

Fatality 1 (Torso Kick): →↓→ + SB + BL + CA + CB (de perto)
Fatality 2 (Shuriken): ←←↓↓ + CA (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): ↓↓← + SB (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →→↓ + CB (de perto)



SHINNOK

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: ←→ + SB

PERSONIFICAÇÕES

Kai: →→→ + CB
Raiden: ↓→→ + SA
Liu Kang: ←←→ + CA
Reptile: ←←→ + BL
Scorpion: →← + SB
Jax: →↓→ + CA
Reiko: ←←← + BL
Cage: ↓↓ + SA
Jarek: ←←← + CB

Tanya: ←→↓ + BL
Fujin: →→← + CA
Sub-Zero: ↓← + SB
Quan Chi: ←→←→ + CB
Sonya: →↓→ + SA

FATALITY

Fatality 1 (Hand of Hell): ↓←→↓ + RN (de perto)
Fatality 2 (Two Hand Smash): ↓↑↑↓ + BL (de perto)
Stage Fatality (Prison Fan): ↓↓→ + CA (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ↓→← + SA (de perto)

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: ←← + CB
Acid Spit: ↓→ + SA
Dashing Punch: ←→ + SB
Invisibility: BL + CA
Super Krawl: ←→ + CB

COMBOS

8-Hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + CA, Super Krawl, SB, Dashing Punch
6-Hit 39%: SA, CA, ↓ + SA, Corra, ↓+CA, Super Krawl, Dashing Punch

FATALITY

Fatality 1 (Face Chew): Segure SA + SB + CA + CB, ↑ (de perto)
Fatality 2 (Acid Puke): ↑↓↓↓ + SA (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): ↓→→ + SB (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ↓↓→ + CA (de perto)

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: →→ + CA
Spear: ←← + SB
Teleport Punch: ↓← + SA (pode ser feito no ar)
Air Throw: BL (próximo ao inimigo no ar)
Breathe Fire: ↓→ + SB

COMBOS

11-Hit MAX: No ar - SA, CA, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Air Throw
11-Hit MAX: SA, CA, CA, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, voadora com SA, CA
11-Hit MAX: SA (com o oponente no ar), Breathe Fire, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SB, SB, Air Throw
11-Hit MAX: SA, CA, ↓ + CA, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, voadora com SA, CA
10-Hit MAX: SA (com o oponente no ar), Breathe Fire, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SB, Breathe Fire
9-Hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, SA, Corra, Breathe Fire
9-Hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, voadora com CA, Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA
9-Hit MAX: SA, CA, CA, Spear, SA, SA, CA, CA, empunhar arma
8-Hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, CA, empunhar arma
8-Hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Corra, ← + CA
8-Hit MAX: CA, CA, Spear, SA, CA, ↓+SA, Corra, SA, Breathe Fire
8-Hit MAX: voadora com CA, Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, Breathe Fire
6-Hit MAX: SA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓+SA
6-Hit MAX: Segurando a arma, no canto - pulo vertical com CA, pulo vertical com CA, arremesso, Spear, CA, SA
6-Hit MAX: Segurando a arma - SA (no ar), Teleport Punch, Spear, CA, CA

6-Hit MAX: Segurando a arma - SA (no ar), Teleport Punch, Spear, CA, → + SB

8-Hit MAX: SA (com o oponente no ar), Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, Breathe Fire

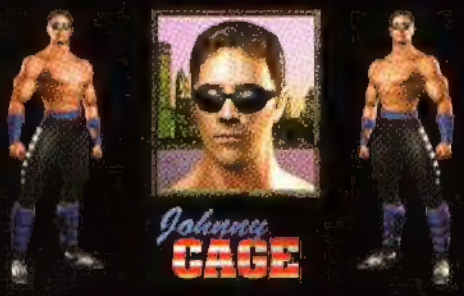
FATALITY

Fatality 1 (Fire Breath): ←→→← + BL (de média distância)

Fatality 2 (The Sting): ←→↓↑ + SA (de perto)

Stage Fatality (Prison Fan): →↓↓ + CB (de perto)

Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ←→→ + CB (de perto)



GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: →↓→ + CB

Shadow Kick: ←→ + CB

Shadow Uppercut: ←↓← + SA

High Fireball: ↓→ + SA

Low Fireball: ↓← + SB

Split Punch: BL + SB

COMBOS

9-Hit MAX: voadora com SA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Shadow Kick

9-Hit MAX: pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, pulo vertical com CA, Shadow Kick

6-Hit 36%: SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, pulo vertical com CA, Shadow Kick

FATALITY

Fatality 1 (Torso Rip): →←↓↓ + CA (de perto)

Fatality 2 (Decapitation): ↓↓→↓ + BL (de perto)

Stage Fatality (Prison Fan): ↓→→ + CA (de perto)

Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ←→→ + CB (de perto)

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: →→ + SA

Cannonball Roll: ←→ + CB

Ground Shaker: ←↓← + CA

Tri-Blade: ↓← + SB

Vertical Cannonball Roll: →↓→ + SA

COMBOS

9-Hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Vertical Cannonball Roll (não acerta), SB, voadora com CA, Fallback Slam

5-Hit MAX: Segurando a arma - SA (com o oponente no ar), Corra, SA, Corra, SA, Corra, SB, Fallback Slam

FATALITY

Fatality 1 (Heart Rip): →←→→ + CB (de perto)

Fatality 2 (Eye Laser): ↑↑→→ + BL (de média distância)

Stage Fatality (Prison Fan): →↓→ + CA (de perto)

Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ←→→ + SB (de perto)

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: ↓→ + SA

Ground Wave: →→↓ + CB

Dash Punch: ↓← + SB

Backbreaker: BL (próximo ao oponente no ar)
Fist Fireball: ↓→ + SB
MultiSlam (5 passos):
1º Slam - SB (de perto)
2º Slam - segure RN + BL + CA
3º Slam - segure SA + SB + CB
4º Slam - segure SA + BL + CB
5º Slam - segure SA + SB + CA + CB

COMBOS

11-Hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Backbreaker, Corra, MultiSlam

FATALITY

Fatality 1 (Arm Rip): segure CB por 5 segundos, →→↓→ + solte CB (de perto)
Fatality 2 (Head Clap): ←→→↓ + BL (de perto)
Stage Fatality (Prison Fan): →→← + CB (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →→← + SA (de perto)

TANYA

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: →→ + CA
Fireball: ↓→ + SA
Downward Air Fireball: ↓← + SB (no ar)
Split Kick: →↓← + CB
Corkscrew Kick: →→ + CB

COMBOS

8-Hit MAX: voadora com SA, SA, CA, ↓+SA, Corra, SA, Corkscrew Kick, voadora com CA, Fireball
7-Hit MAX: Oponente pulando em você - CA, Corkscrew Kick, SA, voadora com CA, Corkscrew Kick, SB, Split Kick
6-Hit 38%: SA, CA, ↓ + SA, Corra, SB atrasado, Corkscrew Kick, Uppercut
5-Hit ??%: CA, CA, Corkscrew Kick, SA, Split Kick

FATALITY

Fatality 1 (Twisted Kiss): ↓↓↑↓ + SA + BL (de perto)
Fatality 2 (Neck Break): ↓→↓→ + CA (de perto)
Stage Fatality (Prison Fan): ←→↓ + SA (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →→→ + SB (de perto)

FUJIN

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: ←← + SB
Whirlwind Spin Throw: →↓ + segure SB
Dive Kick: ↓ + CB (no ar)
Tornado Lift: →↓→ + SA
Siga com: ←→↓ + CB para um Slam (arremesso)
Rising Knee: ↓→ + CA

COMBOS

7-Hit ??%: SA, CA, ↓ + SA, Tornado Lift, deixe o inimigo cair, SA, Rising Knee
6-Hit ??%: Tornado Lift, deixe o inimigo cair, Tornado Lift, deixe o inimigo cair, SA, Rising Knee
5-Hit ??%: Tornado Lift, Slam, SA, pulo vertical com CA, Dive Kick (erre de propósito), ↓ + SA
5-Hit MAX: Whirlwind Spin Throw, Dive Kick, Tornado Lift, empunhar arma, Slam, arremessar arma
4-Hit MAX: Dive Kick, Tornado Lift, Slam, CA, Rising Knee
3-Hit MAX: Segurando a arma - Tornado Lift, voadora com SA (atrasada), Tornado Lift, Slam, arremesse arma

FATALITY

Fatality 1 (Crossbow Explosion): aperte RN + BL cinco vezes (de média distância)
Fatality 2 (Wind Skinner): ↓→→↑ + BL (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): ↓↓↓ + CA (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ←→← + SA (de perto)

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: ↓→ + CA
Ice Blast: ↓→ + SB
Ice Clone: ↓← + SB (pode ser feito no ar)
Slide: SB + BL + CB

COMBOS

13-Hit MAX: Ice Blast, pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Slide, SA, voadora com CA, Slide

11-Hit MAX: pulo vertical com CA, Ice Blast, pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Slide

11-Hit MAX: CA, Ice Blast, pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Slide

10-Hit MAX: CA, Ice Blast, pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, voadora com SA, CA

9-Hit MAX: Ice Blast, CA, Ice Blast, SA, CA, ↓ + CA, Corra, SA, pulo vertical com CA, Slide

8-Hit MAX: Ice Blast, pulo vertical com CA, Ice Blast, pulo vertical com CA, SA, CA, ↓+SA, ←+CA

7-Hit MAX: Ice Blast, CA, CA, empunhar arma, ←+SB, Slide, →+SB

6-Hit MAX: CA, CA, Ice Blast, CA, CA, empunhar arma

5-Hit MAX: Ice Blast (com o inimigo no ar), voadora com CA (de perto), Ice Blast, pulo vertical com CA, ↓ + SA

Dica: Após fazer qualquer combo que termine em um Slide, faça o Ice Clone para congelar o oponente enquanto ele estiver se levantando, deixando-o vulnerável para outro combo

FATALITY

Fatality 1 (Spine Rip): →←→↓ + SA + BL + RN (de perto)

Fatality 2 (Deep Freeze): ←←↓← + SA (de média distância)

Stage Fatality (Prison Fan): ↑↑↑ + CA (de perto)

Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ↓↓↓ + CB (de perto)

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: →← + SA
Torpedo Dive: →→ + CB (pode ser feito no ar)
Teleport: ↓↑
Lightning Bolt: ↓← + SB

COMBOS

10-Hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Teleport, SB, voadora com SB, CA, Torpedo Dive

8-Hit MAX: pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Torpedo Dive

8-Hit MAX: voadora com SA, SA, SA, CA, CA, empunhar arma, voadora com SA, Torpedo Dive

8-Hit MAX: pulo vertical com CA, SA, SA, CA, CA, empunhar arma, voadora com SA, Torpedo Dive

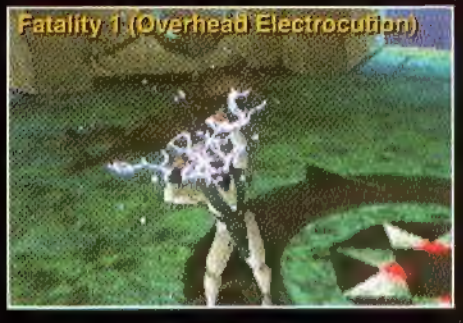
FATALITY

Fatality 1 (Overhead Electrocution): →←↑↑ + CA (de perto)

Fatality 2 (Impalement Electrocution): ↓↑↑↑ + SA (de perto)

Stage Fatality (Prison Fan): ↓→← + BL (de perto)

Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →→↓ + SB (de perto)



GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: ↓← + CA

Air Throw: BL (próximo ao oponente no ar)
Overhead Tele-Stomp: →↓ + CB
Flying Skull: →→ + SB
Slide Kick: →→ + CA
Weapon Steal: →← + SA (rouba a arma do oponente)

COMBOS

8-Hit MAX: pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Overhead Tele-Stomp
7-Hit MAX: pulo vertical com CA, SA, SA, CA, CA, empunhar arma, voadora com SA
5-Hit MAX: No canto - pulo vertical com CA, pulo vertical com CA, voadora com SA, SB, Air Throw
4-Hit XX%: SA, SA, CA, Weapon Steal, usar arma (o dano depende da arma roubada)

FATALITY

Fatality 1 (Leg Rip): segure CB por 5 segundos, ↓→↓→ + solte CB (de perto)
Fatality 2 (Second Fatality Mimic): ↑↑↓↓ + SB (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): →→↓ + SA (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →→← + CB (de perto)

SONYA

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: →→ + CB
Energy Ring Blast: ↓→ + SB
Leg Grab: ↓ + SB + BL
SquareWave Punch: →← + SA
Vertical Bicycle Kick: ←←↓ + CA
Air Throw: BL (próximo ao inimigo no ar)
Cartwheel: ←↓→ + CB

COMBOS

9-Hit MAX: SA, SA, CA, CA, Cartwheel, SB, Cartwheel, voadora com CA, Air Throw
8-Hit MAX: SA, SA, CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, SquareWave Punch
8-Hit MAX: SA, SA, CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, voadora com CA
8-Hit MAX: SA, SA, CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, Air Throw
8-Hit MAX: CA, CA, Cartwheel, CA, Cartwheel, Square Wave Punch
7-Hit 38%: SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, Cartwheel, pulo vertical com CA, Air Throw
6-Hit MAX: Perto do canto - CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, Vertical Bicycle Kick
6-Hit MAX: CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, Energy Ring Blast
6-Hit ??%: SA, CA, CA, Cartwheel, pulo vertical com CA, Air Throw
5-Hit ??%: CA, CA, Cartwheel, voadora com SA, Air Throw

FATALITY

Fatality 1 (Exploding Kiss): ↓↓↓↑ + RN (de média distância)
Fatality 2 (Leg Grab Body Split): ↑↓↓↑ + CA (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): ↓←← + CA (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →↓→ + SA (de perto)

GORO

GOLPES ESPECIAIS

Fireball: →← + SA
Tele-Stomp: →→← + CA
Ground Shaker Stomp: ←→↓↓ + CA
Two Hand Swipe: →→ + SA
Super Uppercut: ↓↓ + SA
Lunge Kick: ←← + CA

FATALITY

Goro não possui nenhum Finish Move

Notas: Goro não pode ser arremessado no ar (com algum Air Throw). Ele recebe apenas 1/3 do dano de um personagem comum. Combos que podem ser feitos repetidamente, que normalmente são cortados pelo Maximum Damage, podem ser feitos até três vezes em Goro, mas o dano infringido no final é o mesmo.

LIU KANG

GOLPES ESPECIAIS

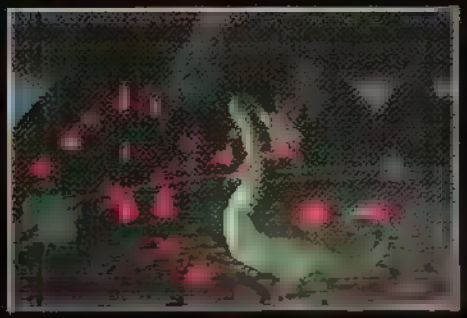
Empunhar Arma: ←→ + CB
High Fireball: →→ + SA (pode ser feito no ar)
Low Fireball: →→ + SB
Flying Kick: →→ + CA
Bicycle Kick: segure CB por 3 segundos, solte CB

COMBOS

10-Hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Bicycle Kick, SB, voadora com CA, High Fireball (no ar)
9-Hit MAX: voadora com SA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Bicycle Kick, Flying Kick
7-Hit MAX: No canto - voadora com CA, voadora com CA, SA, Bicycle Kick, SB, Flying Kick, Flying Kick
6-Hit 39%: SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, Bicycle Kick, Flying Kick
4-Hit 30%: CA, → + SB, SA, Flying Kick

FATALITY

Fatality 1 (Dragon Swing): →→→↓ + CA + CB + BL (média distância)
Fatality 2 (Throw and Fireball): →↓↓↑ + SA (de perto)
Stage Fatality (Prison Fan): →→← + SB (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →→← + CA (de perto)



MEAT

Notas: Meat é um esqueleto coberto de sangue e músculos. Ele age como o personagem que você escolheu, assim, ele possui todos os golpes, combos e Finish Moves deste

NOOB SAIBOT

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: →→ + CA
Fireball: ↓→ + SB (pode ser feito no ar)
Air Throw: BL (próximo ao inimigo no ar)
Teleport: ↓↑
Siga com:
BL para arremessar;
SA ou SB para socar;
CA ou CB para chutar;

COMBOS

5-Hit 23%: voadora com SA, CA, ↓ + SA, Fireball
4-Hit 16%: SA, CA, ↓ + SA, Fireball

FATALITY

Fatality 1 (Torso Rip): ?? (de perto)
Fatality 2 (Deep Freeze): ?? (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): ↓←← + CA (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →↓→ + CA (de perto)

LEGENDA

□.....Soco
X.....Chute
▲.....Slash
O.....H-Slash
L1.....Provocação (Chohatsu)
R1.....Provocação (Keii)
▲+O.....Lançar para o alto (para um combo)
↓,↑.....Super pulo
←,←.....Corrida para trás (pode se feito no ar)
→,→.....Corrida para frente (pode se feito no ar)

DESTROYER

Aperte □ + X (perto do inimigo) e quando a tela ficar vermelha aperte ↓↘→ + □ ou X.

SOL BADGUY

Gun Frame
↓↘→ + Slash

Volcanic Viper
→↓↘ + Slash

Bandit Revolver
↓↘→ + Chute

Bandit Shotgun
↓↙← + Chute

Flame Vortex
↓↙←↓↙← + H.Slash

Dragon Install
↓↙←↓↙← + Slash

Dr. BALDHEAD

Souten Enshin
↓↘→ + Soco, ← ou →

Mettagiri
→↓↘ + Slash

Going My Way
↓↙← + Slash

Rerere No Tsuki
←↙↓↘→ + H.Slash, ←←

Crazy Beat
→↓↘ + Slash

Psycho Operation
↓↘→↘↓↙← + H.Slash

ZATO

Dranker Shade
↓↙← + Soco

Climb Darrness
←↙↓↘→ + H.Slash

Invite Hell
↓↓ + Slash

Break The Law
→↘↓↙← + Slash

Yami Kakato
→ + Chute

Hell Demon
→↘↓↙←→↘↓↙← + H.Slash

CHIPP ZANUFF

A.Blade
↓↘→ + Soco

B.Blade
→↓↘ + Soco

Y.Blade
←↙↓↘→ + H.Slash

Ten'I
↓↘→ + Slash

Meisai
↓↙← + Chute

Z.Blade
↓↘→↓↘→ + Chute

JUSTICE

S. B. T.
←↓↙ + Chute

Imperial Ray
→←↙↓↘→ + Slash

Valkyrie Arc
↓↘→ + Soco

Michael Sword
←↙↓↘→ + Slash

KLIFF UNDERSN

Houkou Gaeshi
↓↘→ + Soco

Zugaisai
↓↙← + Slash

Kubinatagi
↓↙← + Chute

Urokohagashi
Slash rapidamente

Bakamonoda
L1

Dragon's Teeth
←↙↓↘→←↙↓↘→ + H.Slash

POTEMKIN

P. Buster
→↘↓↙←→ + Chute (de perto)

Nitro Hook
←↙↓↘→ + Chute

Mega Fist
↓↘→ + Soco

Graviton Stomp
→↓↘ + Chute

Vulcan Straight
→↘↓↙←→ + H.Slash

MAY

Aqua Rolling
↓↘→ + Slash

Restive Rolling
→↓↘ + Slash

Mist Finer
↓↙← + Slash

Overhead Kiss
←↙↓↘→ + Chute

KY KISKE

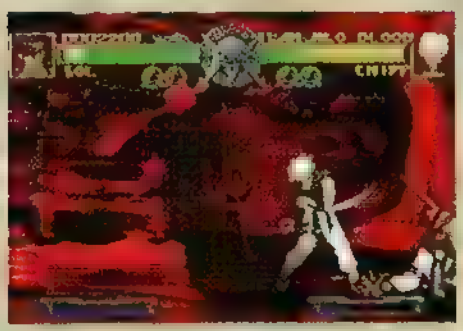
Stun Edge
↓↘→ + Slash

Vapor Thrust
→↓↘ + Slash

Stun Dipper
↓↘→ + Chute

Holy Thrust
←↙↓↘→←↙↓↘→ + H.Slash

Needle Spike
→↘↓↙← + Chute



MILLIA RAGE

Living Lancer
↓↘→ + Slash

Living Lancer II
↓↙← + Slash

Condemn Top
→↓↘ + Slash

Lust Shaker
Slash rapidamente

Zenten
↓↙← + Chute

Living Lancer III
↓↘→↓↘→ + H.Slash

AXL ION

Rensen Geki
←, → + Soco

Benten Gaki
→↓↘ + Slash

Raisi Sangeki
←↙↓↘→ + Chute

Tenhou Seki
↓↙← + Soco

Metal Massacre
→↘↓↙← + Chute

Kusari Atsui
↓↘→↘↓↙← + H.Slash

TESTAMENT

Exe Beast
←↙↓↘→ + H.Slash

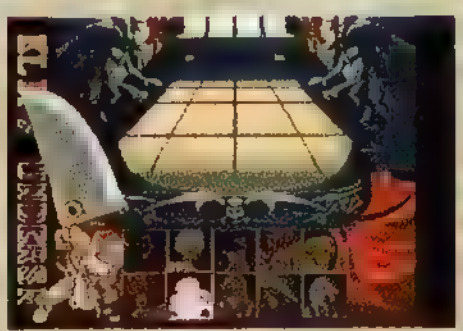
Phantom Soul
↓↘→ + Soco

Grave Digger
↓↘→ + Slash

Panzer Centipede
→↓↘ + Slash

Scythe Grip
↓↙← + Chute

Summon Soul
↓↘→↓↘→ + H.Slash



BIO FREAKS

BULLZEYE

Ground Moves

Dive, Roll & Shoot: ←→+FR
Skull Bomb: rolar para trás, CD
Left Grenade: ←+SE
Right Grenade: ←+SD
Shoulder Charge: ←→+SE
Plasma Storm: ↓↑+SD+SE
Triple Grenade: rolar para trás+SE+CE
Dance Freak Dance: →←+CE
Energy Drain: →←+SE
Rocket Climb: rolar para frente+FR
Hi-Low Attack: rolar para frente+SD+SE
Plasma Rain: SD+SE+↑
Charge Forward & Shoot: ←→, SD+SE
Slide Away & Shoot: ←←+SD+SE
Air Chop Gun Attack: ↓↑+CD+CE
Nuke Bomb: →, rolar para frente+SD
Foot Stomp: rolar para frente+CD
Left Shoot: ↓↓+FR
Right Shoot: ↓↑+FR
Jump Back & Shoot: ←←+FR

Aerial Attacks

Left Aerial Grenade: ←+SE
Right Aerial Grenade: ←+SD

Aerial Skull Bomb: ←+CE+SE

Mutilations

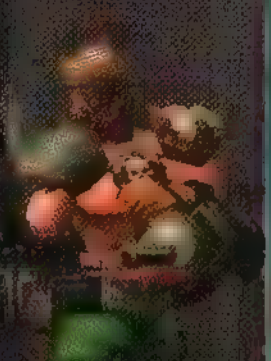
Forearm Slam: rolar para frente+SE
Double-Arm Chop: ←←→+SD+SE
Decapitation: →←+SD

Combos

3-Hit: SE, SE, SD
3-Hit: SE, CD, CD
3-Hit: SD, SD, CD
3-Hit: CD, CD, SE
3-Hit: SD, SE, SD
3-Hit: CE, CE, CD
6-Hit: CD, CD, SD, SE, SD, CD
6-Hit: SD, SE, SD, SD, SD+SE
Chain: SD, SE, SD -- SD+SE
Chain: SD, SE, SD -- SE, SD

Juggle Combo

↓↓+SD -- CD, SE, SD



DELTA

Ground Moves

Razor Spin: rolar para trás+SE
Rising Turbo Top: ←→+CD
Sword Spout: rolar para frente+FR
Energy Demon: ←←+CD+SD
Energy Stab: ←→+SD+SE
Scissor Sword: ←→+SE, SD
Turbo Top II: ←→+SD
Plasma Dome: SD+SE+↓
Spirit Fire: →←→+SE
Raised Sword Attack: ← →+FR
Fly By Wing Attack: ←←+SD+SE
Spin Strike: ←←+CD+CE
Laser Swipe: ←→←+SE
Mystic Rumble: rolar para frente+CE+SE
Planted Pounce: CD+CE+↓
Back Strike: ↓→+CD+SD
Life Stealer: ←←+CE+SE
Laser Spin: rolar para frente+CD+SE

Aerial Moves

Hover Track Shot: ←+CD+CE, FR

Mutilations

Death Web: ←← +SD
Torso Chop: →←+CE

Combos

3-Hit: SD, SD, SE
3-Hit: CE, SD, CD
4-Hit: SD, SD, CE, SD+SE
5-Hit: SE, SE, SD, CD, ↑+SE
5-Hit: CE, SD, SE, SE, SD+SE
6-Hit: SE, SE, SD, CD, SE, SD
6-Hit: →, rolar para frente+SD

Juggle Combo

↓↓+SD -- SE, SE, SD, CD, SE, SD

MINATEK

Ground Moves

Jet Uppercut: ←→+SE
Mouth Cannon Barrage: CE+SD+SE
Guided Salvo: ←, rolar para trás+SE
Spinning Hammer: rolar para trás+SD
Rocket Salvo: SD+SE+↓
Single Guided Missle: rolar para frente+FR
Rocket Slide Attack Left: ↓↑+FR
Wrecking Ball: →←+SD
Ram 'N Slide: ←→+FR
Triple Shot Battle Cannon: rolar para frente+CE
M. R.V.: CD+CE+↓
Ground Shockwave: rolar para frente+SD
Nuke Canister: →, rolar para frente+FR
Mace Cannon: ←→+SD
Chain Sweep: ←←→→+SD
Gas Breath: ←→+SD+SE
Charge 'N Ram: →, rolar para frente+SE
Target 'N Fire: →, rolar para frente+CD, FR
Bull Bellow: ←→+CD+SD
Spinning Shockwave: ←→+CD+CE
Rocket Slide Attack Right: ↓↓+FR

Aerial Moves

Aerial Ground Shockwave: ←+SD+SE

Mutilations

Lunging Bite: ←←+SE
Meat Spike: ←+SE+CE

Combos

3-Hit: CE, CE, SD
3-Hit: SD, SD, CE
5-Hit: CD, SE, SD, SD, SD
5-Hit: CD, SE, SE, SD, FR
5-Hit: CD, SE, SE, CD, SE
5-Hit: ↓+CD, SE, SD, CD, SE

Juggle Combo

↓↓+SD ~ CE, SD

PSYCLOWN

Ground Moves

Bouncing Ball: rolar para frente+SD
Shield Skip: →←+SE
Head Tracker-Crouched: SD+SE+↓, FR
Hammer Uppercut: ↓↑+SD
Zorrocut: rolar para trás+SD
Sliding Flea Trail: ←→+CD+CE
Big Wheel Slide: ←+CD+CE
Foot Smash: ↓↓+SD
Hammer Glove: CD+SD+SE
Shield Throw: ←→+SE
Chattering Teeth: ↓↑+SE
Flea Attack: rolar para trás+SE
Boomerang Shield: rolar para frente+SE
Hammer Throw: ←→+SD
Golf Swing: →←+CE
Dyno Balloons: →←+CD

Aerial Moves

Aerial Shield Throw: ←→+SE
Balloon Mines: ←+SD+SE

Mutilations

Zorro Cut: rolar para trás+SD
Buzz Cut: →←+SE+CE

Combos

3-Hit: SD, SD, SE
3-Hit: CE, SD, CD
4-Hit: SD, SD, CE, SD+SE
5-Hit: SE, SE, SD, CD, ↑+SE
5-Hit: CE, SD, SE, SE, SD+SE
5-Hit: SD, SD, CD, CE, SD
5-Hit: SE, CE, CD, SE, CE+SD
5-Hit: CD, SE, CD, CE, SD
6-Hit: SE, SE, SD, CD, SE, SD

Juggle Combo

→, rolar para frente+SD ~ CE, CE, SD

PURGE

Ground Moves

Flame Pillars: ←→+SE
Phoenix Attack: rolar para frente+SD+SE
Blender: CD+CE+↓
Fire Ring: FR+↑
Burning Top: ←→+FR
Flame Blast: rolar para frente+FR
Fan Deflect: →←+CD+SD
Cutting Top: rolar para trás+SD
Multi-Fireballs: ←+CE+SE
Fan Stumble: ←+SD+SE
Napalm Canister: ←→+SD+SE
Fan Charge: →←+SE
Fanning Flames: ←→+CD
Lawn Mower: ←→+CE
Hand Fan: ←←+SE
Ground ?!?: rolar para frente+CD
Hi-Lo Burn: ↓↑+FR

Aerial Moves

Carpet Bombing: SD+SE

Mutilations

Helicopter Attack: rolar para trás+CD
Meat Blender: ←→+SD+CD

Combos

3-Hit: SE, SE, CE
3-Hit: SD, SD, SE
3-Hit: CE, SE, CD
3-Hit: CD, CE, ↓+CD
5-Hit: SE, SD, SD, SE, SD+SE

Juggle Combo

↓↓+SE ~ CD, CE, SD

ZIPPERHEAD

Ground Moves

Tornado Vortex: →←+CE
Triple Buzzsaw: ↓↓+FR
Gunfighter: ↓↑+FR
Boot Leg: →+CD+CE
Buzz Strafe: ←→+CD
Mitt Shockwave: CE+SD+SE
Dive, Slide, & Shoot: CD+CE
Double Whammy: ←+CD+SD
Ram & Slam: ←→←+SE
Running Clothesline: rolar para frente+SD
Twist Again: ←+CE+SD
Foot Hurricane: →+CD
Tumble & Slam: rolar para frente+SE
Spike Grenade: ←→+FR
Maul Attacker: →←+CD
Spinning Top: ←→+CE
Arm Chop: ←→+SD+SE

Aerial Moves

Air Triple Grenade: ←→+FR
Aerial Stunt: CD+CE

Mutilations

Arm Chop: ←→+SD+SE
Spike Punch: →←+SD

Combos

3-Hit: SD, SD, SE
3-Hit: CE, SD, CD
4-Hit: SD, SD, CE, SD+SE
5-Hit: CE, SD, SE, SE, SD+SE
5-Hit: CD, CE, SD, SE, SD
5-Hit: CE, CD, CD, SE, SD
6-Hit: SE, SE, SD, CD, SE, SD
6-Hit: SE, SE, SD, CD ↑+SE

Juggle Combo

→ ↓+SD -- SD, SE, SD

SSAPO

Ground Moves

Gas Bubble: ←←+CE+SE
Swamp Attack: ↓↑+FR
Swamp Teleport: ↓↑+SE
Stink Attack: CE+SD+↓
J.A.W.S.: ←→+SD
Energy Spread: →←+CE
Puke Fireball: rolar para frente+FR
Fire Blast: ←→+FR
Bad Breath Attack: ←→+CD
Triple Shockwave: CD+CE+SE
Electrical Shockwave: CE+SD+SE
Cannon Puke Fireball: rolar para trás+CD
Maul Attack: ←→+SD+SE
Sinister Stomp: CD+CE+↓
Foot Shockwave: rolar para frente+CE
Crippling Harpoon: →←+SD
Bouncing Ball: rolar para frente+CD

Aerial Moves

Aerial Harpoon: ←+SD+SE
Aerial Puke Fireball: CD+CE

Mutilations

Harpoon Chain: →←+SE
Head Chomp: →←+SD+CD

Combos

3-Hit: SE, SE, CD
3-Hit: SD, SD, SE
3-Hit: CE, CE, SD
5-Hit: SE, SD, SD, SE, SD+SE
5-Hit: CE, CD, SD, CD, SD

Juggle Combo

↓↓+SE -- SD, SE, SE

SABOTAGE

Ground Moves

Tazer Shot: rolar para trás+SD
Teleport: CD+CE+↓
Dodge Left N' Shoot: ↓↑+FR
Dodge Right N' Shoot: ↓↓+FR
Javelin Toss: ←→+SD
3 Javelin Toss: →, rolar para frente+SD
Spinning Bola Shot: →←+SD+SE
Back Defense: FR
Floating Mines: ←+CD+SD
Poison Dart: rolar para trás, →+SE
Blind Slug: ←→+FR
Flame Ammo Change: rolar para frente+FR
Short Circuit: ←→←+SE
Shield Breaker Ammo Change: ↓↑+SD+SE

Aerial Moves

Air Homing Mine: ←+SD+SE
Aerial Electric Snare: ←+CD+CE
Aerial Javelin: ←→+SD

Mutilations

Exploding Javelin: →←+SD
Head Spike: ←←+SD+CD

Combos

3-Hit: SD, SD, SE
3-Hit: CE, SD, CD
4-Hit: SD, SD, CE, SD+SE
5-Hit: SE, SE, SD, CD, ↑+SE
5-Hit: CE, SD, SE, CE, SD+SE
5-Hit: SD, SD, CD, CE, SD
5-Hit: SE, CE, CD, SE, CE+SD
5-Hit: CD, SE, CD, CE, SD
6-Hit: SE, SE, SD, CD, SE, SD

Juggle Combo

→, rolar para frente+SD -- CE, CE, SD

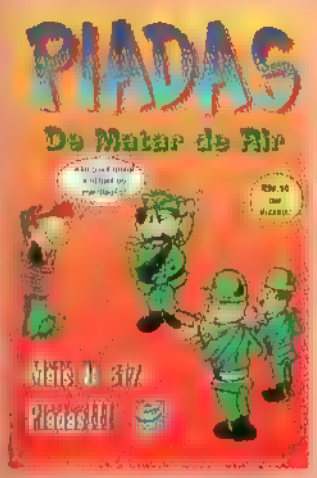
VIVA COM ALEGRIA E BOM HUMOR!

Cód. OM-01 - CADA - R$ 3,90

Cód. MP-01 - CADA - R$ 3,90

Cód. MP-02 - CADA - R$ 3,90

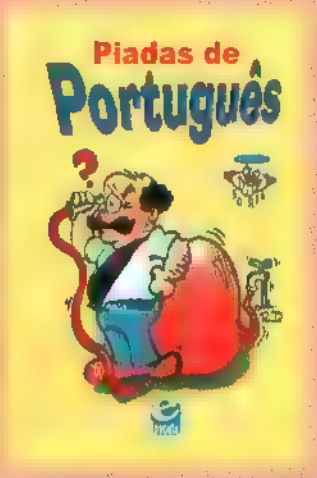
Cód. MM-02 - CADA - R$ 2,80



Cód. MR-01 - CADA - R$ 3,90

Cód. FF-01 - CADA - R$ 2,50

Cód. SR-07 - CADA - R$ 2,50



Cód. SR-06 - CADA - R$ 2,50

Cód. SR-03 - CADA - R$ 2,50

Cód. SR-02 - CADA - R$ 2,50

Cód. SR-05 - CADA - R$ 2,50

Cód. SR-01 - CADA - R$ 2,50

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. OM-01 ( )	Cód. SR-01 ( )
Cód. MP-01 ( )	Cód. SR-06 ( )
Cód. MP-02 ( )	Cód. SR-03 ( )
Cód. MM-02 ( )	Cód. SR-02 ( )
Cód. MR-01 ( )	Cód. SR-05 ( )
Cód. FF-01 ( )	Cód. SR-01 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações:** Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

COMANDOS

[illegible]	Soco
[illegible]	Chute
[illegible]	Golpe Forte
[illegible]	Mudar de Plano
[illegible]	Mudar de Direção
[illegible]	Esquiva
→ + C de perto	Arremesso
[illegible] + D	Line Roll (escapa para o outro plano quando seu personagem estiver caído no chão; não funciona se for derrubado por um arremesso/Breakshot/P.Power/H.Power)
↙/↓/↘ + D	Quick Recover (levanta-se rapidamente quando seu personagem estiver caído no chão; não funciona se for derrubado por um arremesso/Breakshot/P.Power/H.Power)
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Esquiva para trás

LEGENDA

[illegible]	Carregar por 1 segundo
Breakshot	Servem como Guard Cancel (use-os imediatamente após o golpe do oponente acertar a sua defesa com a barra de Power em H.Power)
Plane Hit	Golpe que acerta o oponente no outro plano
[illegible]	[illegible] personagem para o outro plano
H.Power	Barra de Power amarela. Permite o uso de Break Shots e Line Rolls (cada um gasta um pouco da barra)
S.Power	Barra de Power cheia e energia amarela ou apenas energia piscando vermelha. Permite o uso de golpes do tipo S.Power
P.Power	Barra de Power cheia e energia piscando vermelha. Permite o uso de golpes do tipo P.Power

ANDY BOGARD

Special Combo: ↘ + A, C, C
Flip Kick: [illegible]
Zanei Ken: [illegible] A ou C
Shippu Uraken [illegible] Zanei Ken com [illegible] C
[illegible] (Breakshot): [illegible]
Sho-ryu-dan (Breakshot): [illegible]
Hi Sho Ken (Breakshot): [illegible]
Geki Hi Sho Ken (Breakshot): [illegible]
Genei Shiranui: Pulo ↓↙← + D
Cho-reppa-dan (S.Power): ↓↙[illegible] + BC
Dan [illegible] Dan (P.Power Breakshot): [illegible] + C então aperte C

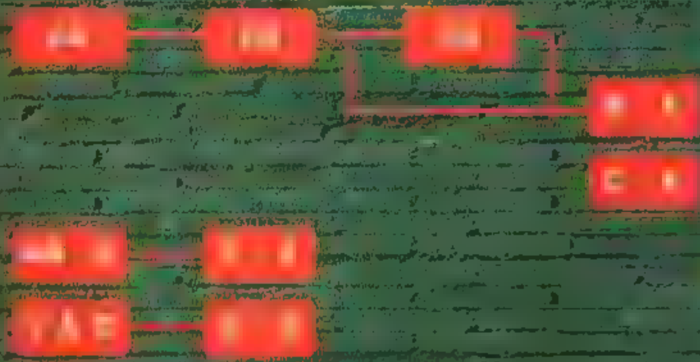
COMBO

TUNG FU RUE

Uppercut: ↘ + A
Shou-Ha (Breakshot): ↓↘→ + [illegible]
Shin Shippu (Breakshot): ↓↙← [illegible] C
Geki-Ha: ↓↘→ + C (segure para power up)
Thousand Kicks (Breakshot): →↓↘ + [illegible]
Meditation: CD, CD [illegible] CD, [illegible]
Super Shin Shippu: Após o Meditat[illegible] C
Super Thousand Kicks: Após o Meditation [illegible] B

Senpu Goukon (S.Power, Plane-B): [illegible] + BC
Super Seiki-tu (P.Power): [illegible] + C

COMBO



FRANCO BASH

Wake Up Upper: Aperte C quando estiver caído
Baron Punch: BC
Line Push Kick: [illegible] + B
Zapper (Breakshot): ↓↘→ + A
Double Kong (Breakshot): [illegible] + A
Waving Blow: ↓↘→ + D
Golden Bomber (Breakshot): [illegible] + C
Guts Dunk (Breakshot): ↓↘→↗ + B
Megaton Scruncher (S.Power): [illegible] + BC
Final Omega Shot (S.Power, Breakshot): [illegible] + BC
Armageddon Buster (P.Power): [illegible] + C

COMBO

GEESE HOWARD

Special Combo: ↘ + A, C, ↓ + C
Rolling Kick, Plane Sweep: ← + B [illegible]
Low Buzzsaw Punch, Shinkuu Nage: ↓ + A, C, 360° + A
Grab and Slam (Pursuit): ← → C, perto do oponente
Clamp of the Tiger: De perto ← + C
Mauling Tiger Crunch: De perto [illegible] + C
Fatal Blow Stopper: [illegible] + C durante o Mauling Tiger Crunch
Shinkuu Nage: 360° + A perto do oponente
Reppu Ken (Breakshot): ↓↙← + A
Double Reppu Ken (Breakshot): ↓↙← + D
Dragon Throw (special): [illegible] + B
Dragon Throw (Normal): ←↙↓↘→ + D
Dragon Throw (alcance): ←↙↓↘→ + A
Raging Storm (S.Power): [illegible] + BC
Rashoumon (P.Power): 360° + C perto do oponente
Deadly Rave (P.Power, Breakshot): [illegible] + A, A, A, B, B, B, C, C, C, [illegible] + C

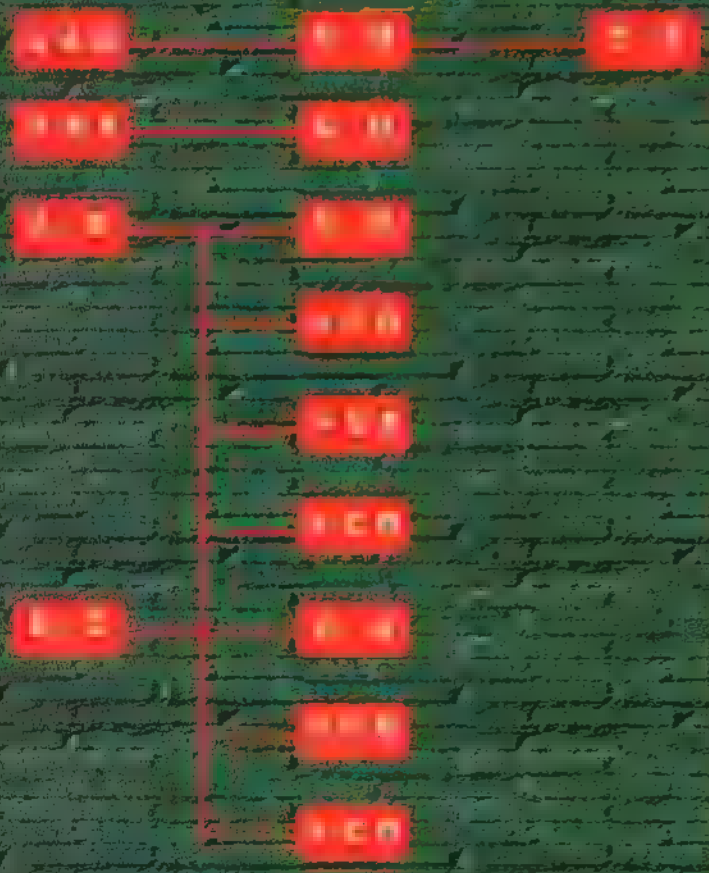
COMBO

RYUJI YAMAZAKI

Special Combo: ↘ + A, C, C
Short Uppercut: [illegible]
Uppercut: ↘ + A
Sand Shower Sapper: Aperte C quando estiver caído
Trample stomp (pursuit): [illegible] + C
Overhead Punch, backhand combo: [illegible] + A, C
Snake Tamer (Up, Mid, Low) (Breakshot): ↓↙← + A ou B ou C

Multi-directional Snake Tamer: Segure o botão em Snake Tamer por 4 segundos
Judgment Dagger (Breakshot): →↓↘ + A
SadoMaso: ←↙↓↘→ + B
Double Return: ↓↘→ + C, [illegible] C para refletir, solte C para absover
Explosion Headbutt: De perto →←↓↑ + C
Guillotine (S.Power): →←↙↓↘ + BC
Drill (P.Power): 360° + C perto do oponente, aperte C para ganhar nível
Level 1: Shoot Combo: 1-4 golpes com botão C
Level 2: Kicks & Stomps: 5-6 golpes com botão C
Level 3: 10 HeadButts: 7-12 golpes com botão C
Level 4: 24 Snake Arms: 13-24 golpes com botão C
Level 5: 8 Double returns: 13 Golpes com botão C então ABC

COMBO



WOLFGANG KRAUSER

Special Combo: C (2 hit), C, ↓↘→ + C
Big Splash: ↓ + C no ar
Elbow Drop (pursuit): ↓ + C
Overhead Punch: ↓ + A

Blitz Ball (Alto / Baixo) (Breakshot): ↓↙← + A ou C
Leg Tomahawk (Breakshot): ↓↘→ + B
Phoenix Thrust (specials): ←↙↓↘→ + C
Sobm Gale: De perto ←↙↓↘→↑ + A, botão →→ + C
Kaiser Claw: →↓↘ + C
To the Moon Blow: De perto →↓↘←↖ + B
Kaiser Wave (S.Power, Breakshot): C (C) ↗ + BC
Segure BC para carregar Kaiser Wave
Level 1: Normal Wave
Level 2: Stronger Wave
Level 3: Plane-hit Wave
Gigatec Cyclone (P.Power): De perto 360° + C
Deadly Rave (P.Power): →↘↓↙←→ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, ←↓↙ + AC, →↘↓↙←→ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, C

COMBO

KIM KAPHWAN

Special Combo: A, A, B, C
Nericage: → + B
Crescent Moon Slash (Breakshot): ↓↙← + B ou C
Ku Sa Zan: ↓, (ar) ↑ + A, ↓ + A
Hien Zan (Breakshot): ↓ (ar) ↑ + B
Hi Sho Kyaku: Pule ↓ + B
Judgment Kick: ↘ + B após o Hi Sho Kyaku
Hakikyaku (Breakshot): ↓↘ + B
Heavenly Phoenix Kick Demon (S.Power):
Pulo ←↙↓↘→ + BC
Phoenix Flattner (P.Power): ↓↘→↑ + B

COMBO

LAURENCE BLOOD

Special Combo: BC, C, ↓↘→ + C

Special Combo: C (1 hit), C, C

Aerial Throw: ↙ ou ↓ ou ↘ + C perto do oponente no ar

Line Push Kick: ↓ + B, B ou ↓ + D

Bloody Saber: ← (c) → + C

Bloody Spin (Breakshot): →↘↓↙← + A ou C

Ole Dodge: BC

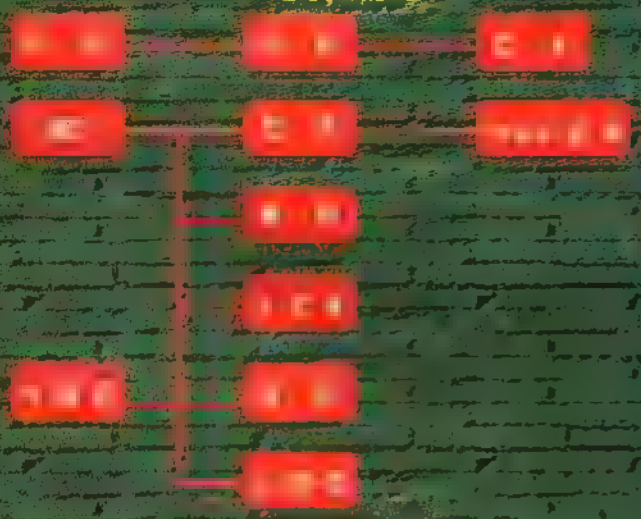
Bloody Mixer: Aperte A

Bloody Cutter (Breakshot): ↓ + (B) ↑ + C

Bloody Stealth (S.Power): →↓↘→ + BC

Bloody Shadow (P.Power): ↓↙←↙↓↘→ + C

COMBO



DUCK KING

Special Combo: ↓↘→ C (1 hit), C (8 hits), ↓↘→↗ + B

Ground Spin (pursuit): ↓ + C com o oponente caído

Air Slam: ↙ ou ↓ ou ↘ + C perto do oponente no ar

Slide Kick: ↓↘ + B

Stumbling Ape Humor: → ↗ + B

(Head Butt Attack (Breakshot)): ↓↘→ + B ou C

Kick Away Pursuit: C durante o Head Butt

Attack com C

Dancing Dive (Breakshot): ←↙↓ + B (↓↘→ + B)

Flying Spin Attack: Pulo errado ↓↙← + A seguindo com Duck Fake Air

Break Storm: →↓↘ – B então aperte B

Cross Head Spin (Plane Shifter): ↑↓ + D (no plano de trás)

Duck Fake Air: Pulando ↓↘

Duck Fake Ground: Com o pé ↓ + C

Break Storm BR (S.Power): ←↙↓↘→ + BC durante o Break Storm

Break Spiral (S.Power): ↓↘→ + BC perto do oponente

Break Spiral BR (S.Power): ←↙↓↘→ + BC perto do oponente no ar

Duck Dance (P.Power): →↓↘↙←↖↑↗ + D abaixe C após o Duck Dance

(DM#1): Air Cannonball – no ar ↓↙← + BC

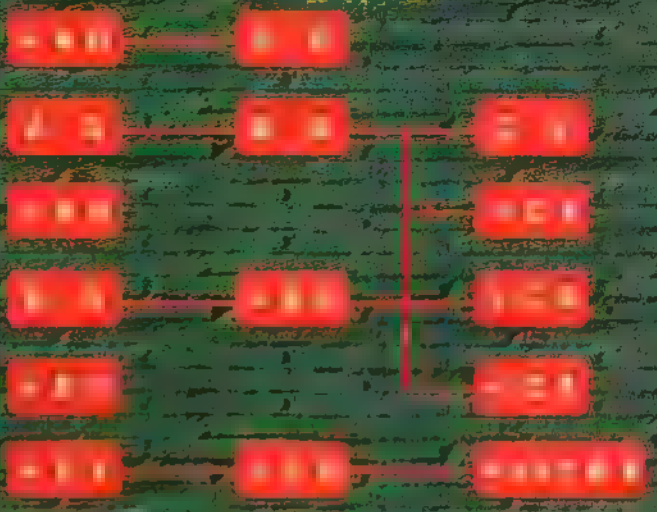
(DM#2): Cannonball ↓↘→ + BC

(DM#3): Dance Kick ↓↙← + BC

(DM#3): Heaven's Knee →↓↘ + BC

(DM#4): Duck Bomb →↘↓↙← + C

COMBO



LI XIANGFEI

Ri mon Chou Chu: → ↓ ↘ A

???: ← ↓ B, C

Nanpa (Breakshot): ↓↘→ + B ou C

Zen Chu-oh: ↓↘→ + B

Kanku: ↓↘→ + B após o Zen Chu-oh

Shin Saiha: ↓↙← + B após o Zen Chu-oh

Ten Poh Zan (Breakshot): →↓↘ +B

Counter (alto) (Breakshot): quando [illegible] sendo atacado A ombro +

Counter (médio) (Breakshot): quando [illegible] sendo atacado A peito +

Counter (bano) (Breakshot): quando estiver sendo atacado A então ↓

Taiketsujin (S.Power, Breakshot): ← ← ↙ ↓ ↘

Chou Paipon (S.Power): C →↙→ + AB →↙→ + AB

Bajinga (P.Power): ↙↘ + C perto do oponente

COMBO

BLUE MARY

Special Combo: C (2 hits), C, C

Tomi Nage: De perto → ou ← + C

Achilles Hold: →↘↓ + C durante o Tomi Nage

Step Roller combo: ← + B, ↘ + C

Heel Follow: → + B

Leg Press (pursuit): ↓ + B

Mary's Spider: Pulo ↓↘→ + C

Mary Crab Clutch: ← (c) → + B

Mary's Snatcher (Breakshot): →↓↘ + B

Mary Dodge: ↓↙← + A

Good Night Backbreaker: C durante o Mary Dodge perto do oponente

Young Dive: ↓ (c) ↑ + C

Reverse Kick: após o Flying Leg Drop ← + B

Dangerous Spider: após o Flying Leg Drop ↓↘→ + C

Spin Fall (Breakshot): ↓↘ ↓ + C durante o Mary's Escalation

Double Spider: ↓↘→ + C durante o Spin Fall

Vertical Arrow (Breakshot): →↓↘ + A durante o Mary's Escalation

Mary Snatchbreaker: →↓↘ + B durante o Vertical Arrow

Straight Slicer (Breakshot): ← (c) → + A durante o Mary's Escalation

Double Crunch: ←→ + B durante o Straight Slicer

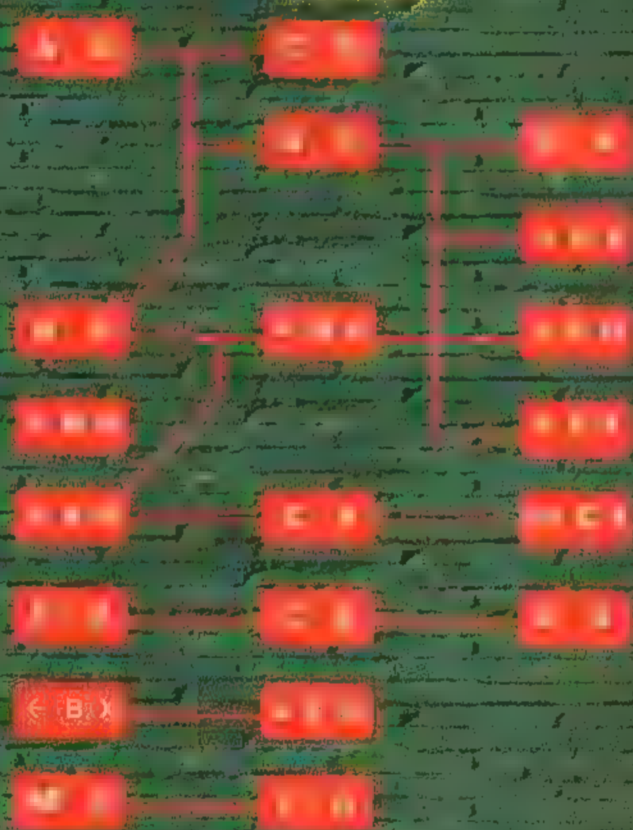
Mary Dynamite Swing (pursuit): ↓ + C durante o Double Spider ou Mary Snatchbreaker ou Double Crunch

Mary Double Swing (pursuit): ↓ + C durante o Mary's Escalation

Mary's Typhoon (S.Power): →←↙↓↘ + BC

Mary's Escalation (P.Power): →←↙↓↘ + C

COMBO



CHENG SINZAN

Special Combo: no plano de trás C, B, C, C ← ← + B

Headbutt Hold: De perto ↘ + C

Line Push Attack: ← + A, D

Overhead Punch: → + A

Kiten-Hinzan (Ground, Breakshot): ↓↘→ + A

Kiten-Hinzan (no ar, Breakshot): →↓↘ + A

Avalanche Crunch (Breakshot): ← (c) → + B ou C

Belly Drum Blast: [illegible] aperte A para [illegible]

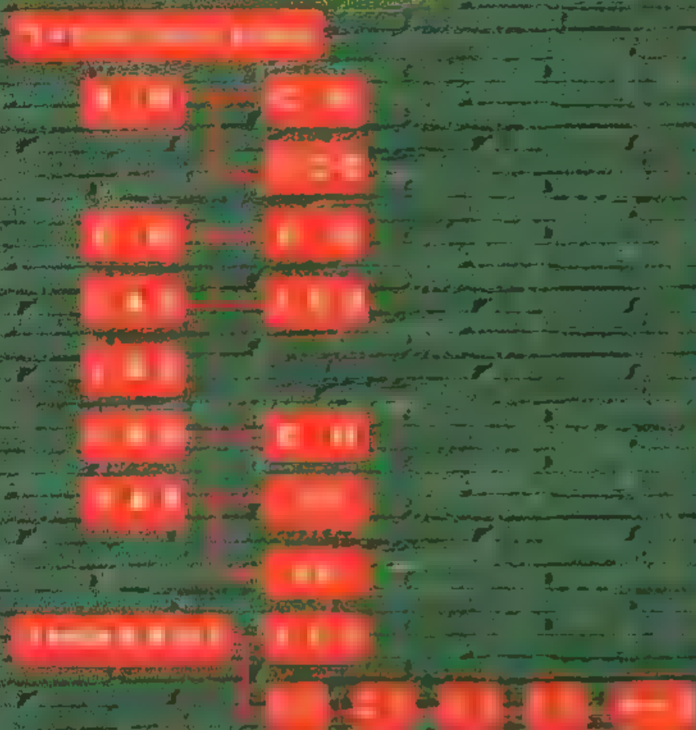
Flexible Geezer: [illegible] + B (c) B para [illegible] power up

Fatty Bazooka: ↓↙← + C

Bursting Heavens Bopper (S.Power/Breakshot): ← (c) ↓ → + BC

Collapse of Creation Burst (P.Power): [illegible] + C

COMBO



BOB WILSON

Special Combo: C, C, ← + C

Special Combo: B, C, → + C

Special Combo: [illegible] + B

Elephant Tusk: ↓ + A

Eagle Step: Pulo então ↓ + B

Dashing Headbutt: → + C durante a Corrida

Flip Leg Drop (Pursuit): ↑ + C com o oponente caído

Flying Fish: Aperte C quando estiver caído

Aerial Throw: ↙ ou ↓ ou ↘ + C perto do oponente no ar

Falcon: De perto [illegible] ← + B

Hornet Attack: [illegible] + C após o Falcon

Frog Hunting: [illegible] + BC após o Hornet Attack

Rolling Turtle (Breakshot): ↓↙← + B

Sidewinder (Breakshot): ↓↙← + C

Monkey Dance (Breakshot): →↓↘ + B

Bison Horns (Breakshot): ↓ (c) ↑ + C

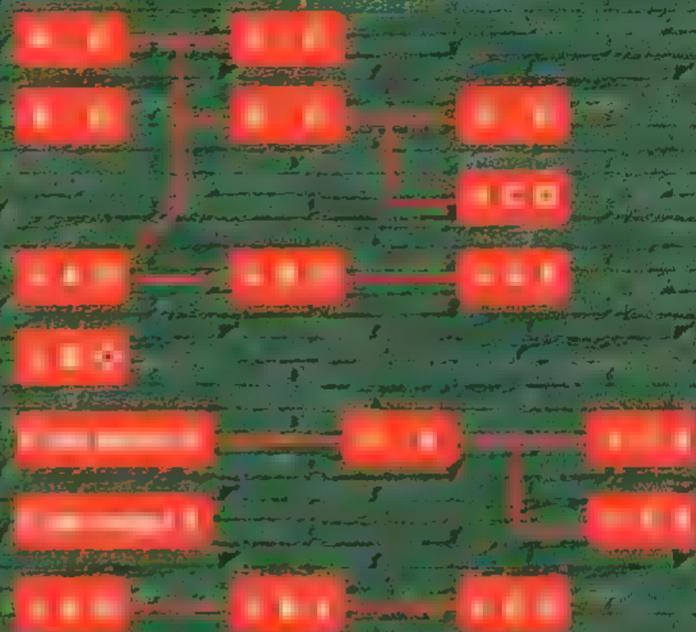
Wild Wolf (Breakshot): ← (c) → + B

Frog Hunting: ←↙↓ + BC

Dangerous Wolf (S.Power): →←↙↓↘ + BC

Dancing Bison (P.Power): →←↙↓↘ + C

COMBO



BILLY KANE

Special Combo: ↓ + C (1 hit), C, ↓↘→ + C

Pole lift and Throttle: De perto ↘ + C

San setsu kon: ← (c) → + A

Flame san setsu kon: ←→ + C após o san setsu kon

Whirlwind Wall: Aperte A

Dragon Flame (Breakshot): ↓↙← + B

Sparrow Hunt (Breakshot): ↓↙← + A

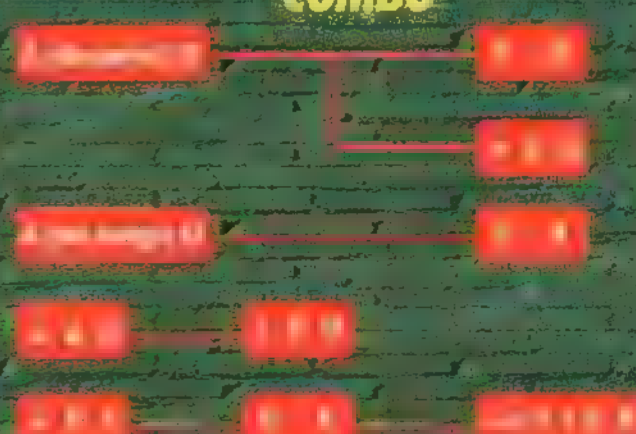
Power Hi Sho Bonk (Breakshot): ↙↓↘→ + B

Super Fire Wheel (S.Power): →←↙↓↘ + BC

Scarlet Uppercut (S.Power): →↘↓ + C

Salamander Stream (P.Power): →←↙↓↘ + C

COMBO



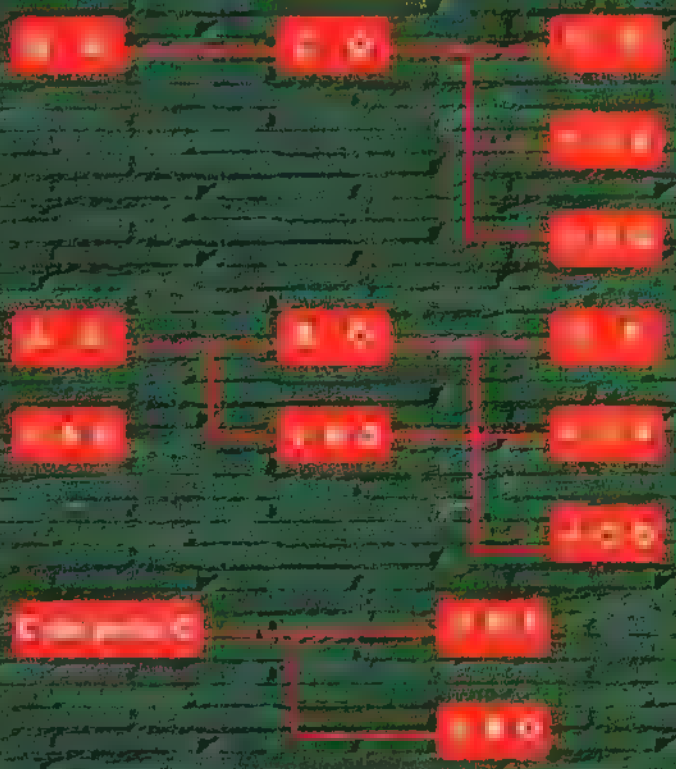
JIN CHON REI

Step Kick: →→ + B

Emperor God Bop: →→ + A

Extended Emperor God Bop: ↓↘→ + A
Powered Eyes of Emperor Punch (Breakshot): →↓↘ + C
Emperor's Eye (Breakshot): ↓↘→ – A ou C
Dragon Transformation: ↓↘→ – B (c) C para alcançar
Imperial Disembodied Thrust: ↓↙←+B
Emperor Blast (Breakshot): ↓↙←→ + C
Empire Destiny Blow (S.Power): →←↙↓↘ + BC ou aperte C
Emperor Boxer Destroyer (P.Power): →←↓↓↘ + C

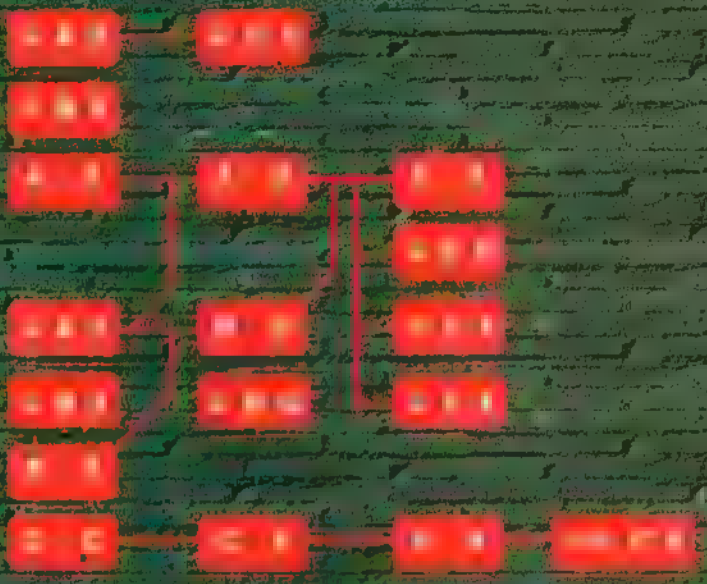
COMBO



JIN CHON SHU

Special Combo: C (↓↘→) C, C
Overhead Attack: ↓ + A
Emperor God Bop: ↓↘→ + A
Eyes of the Emperor (Breakshot): →↓↘← + A ou B ou C
Empire Heaven Smash (Breakshot): →↓↘ + A ou C
Sight of Heaven Wind (Breakshot): ↓↘→ + A ou C
Dragon's Flight: ↓↘→ + B, pressione 2 vezes para o Emperor
Imperial Exterminator Push: ↓↘← + B
Emperor Drain (S.Power, Breakshot): →←↙↓↘ + BC
Emperor Drain Air (S.Power): ↓↙←→ + BC
Leviathan's Strain (P.Power): →←↙↓↘ + C

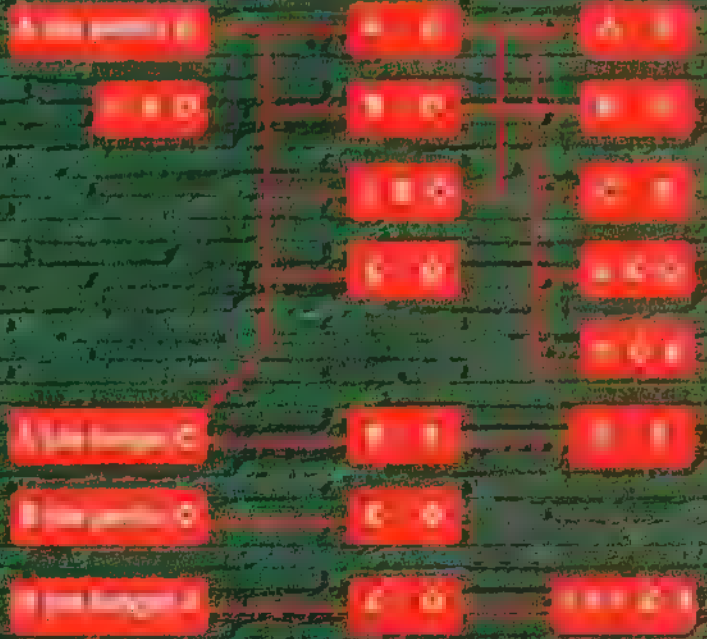
COMBO



JOE HIGASHI

Special Combo: B, C, ↓↘→ + C
Multiple Knees: De perto ↘ + C
Pursuit Taunt: ↓ + C
Slide Kick: ↘ + B
Roundhouse Kick: ↓ + B
TNT Punch (Breakshot): Aperte A rapidamente
TNT Finisher (após o TNT Punch): ↓↘→ + A ou B
Slash Kick: ↙→ + B ou C
Tiger Kick (Breakshot): →↓↘ + B
Golden Heel (Breakshot): ↓↙← + B
Hurricane Upper (Breakshot): ←↙↓↘→ + A
Exploding Hurricane (Breakshot): ←↙↓↘→ + C
Screw Uppercut (S.Power): →←↙↓↘ + BC
Thunder Fire (P.Power): →←↙↓↘ + C ou D

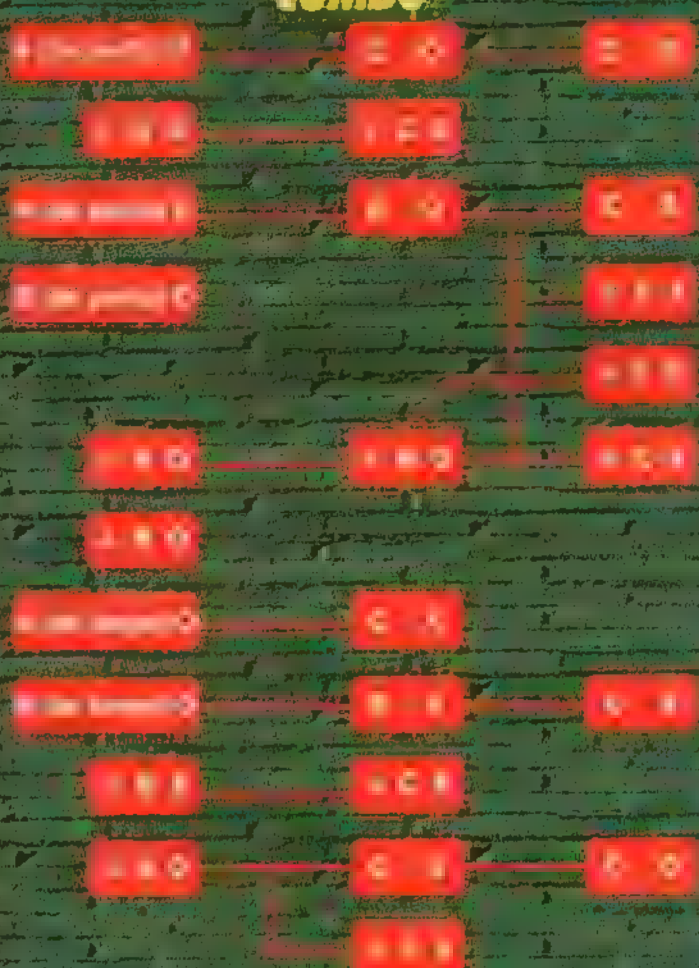
COMBO



HON-FU

Special Combo: ↓ + A, C, C
Roundhouse Kick: → + B
Nunchaku Bop (Pursuit): ↓ + C
Uppercut: ↓ + A
Buddhist Bopper: De perto ← + D
Kaotoon's Prediction: [illegible]
Sky of Fire Noogie (Breakshot): [illegible] C
Heavenly Lightning in the Sky (Breakshot): ↓↙← + B
Fire Stallion: ↓↙← + A aperte A
Confident Counterattack: ↓↙← + C
Heavenly Lightning on Earth (Breakshot): [illegible] → + B aperte B
Exploding Goro (S.Power): [illegible] + BC
Yaka Tonbaoma (P.Power, Breakshot): [illegible] + C

COMBO



RICK STROWD

???: [illegible]
???: [illegible]
???: Corra, [illegible] + C
Shooting Star (Breakshot): [illegible]
FX Shooting Star (S.ou P.Power): [illegible] + C

MAX Shooting Star (S.ou P.Power): [illegible] + C
Devine Blast (Breakshot): ↓↙← + C [illegible]
Full Moon Fever: [illegible] para [illegible] leando
??? (Unblockable, Breakshot): [illegible]
Helion (Breakshot): [illegible] + A
Gaia Press (S.Power): [illegible] + BC
Howling Bull (P.Power): [illegible] + C

COMBO

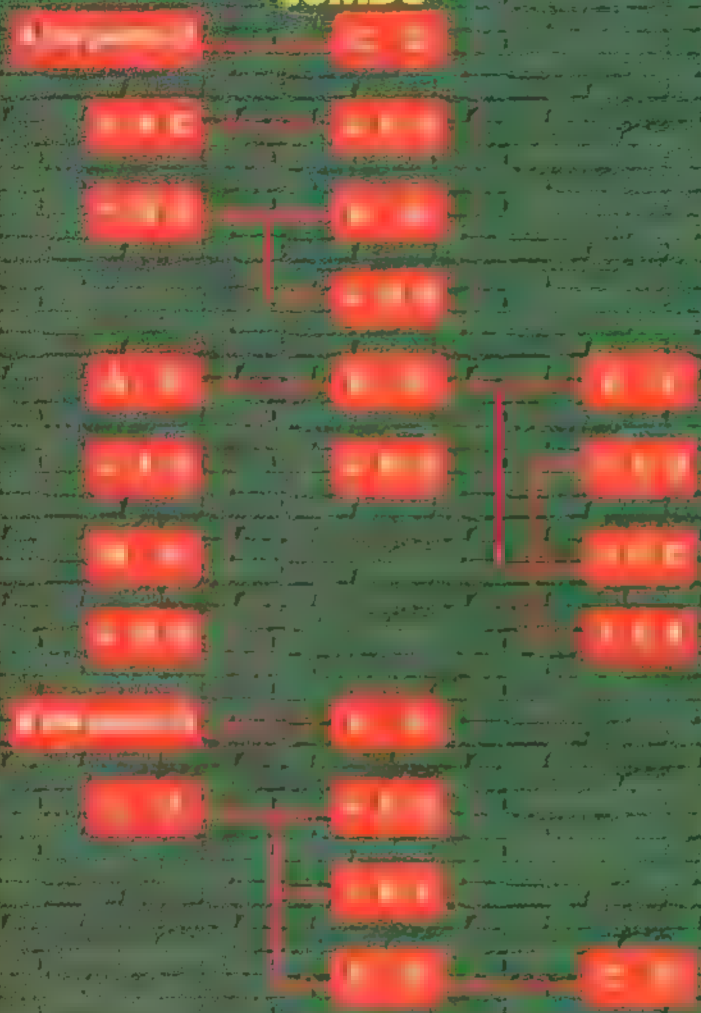
TERRY BOGARD

Special Combo: ↓ + A, C, C
Uppercut: ↓ + A
Roundhouse Kick, Plane [illegible]: [illegible] + B [illegible] D
Overhead Punch: [illegible] Combo
Power Dunk: ↓ + A, → + B
Power Charge: [illegible] → + C
Burning Knuckles (Breakshot): [illegible]
Power Wave (Breakshot): ↓↘→ + A
Round Wave (Breakshot, Plane Hit): [illegible] + C
Crack Shoot (Breakshot): ↓↙← + B
Fire Kick (Breakshot): [illegible] + B
Dashing Sway (Plane Shifter): [illegible] + D

[illegible]

[illegible]

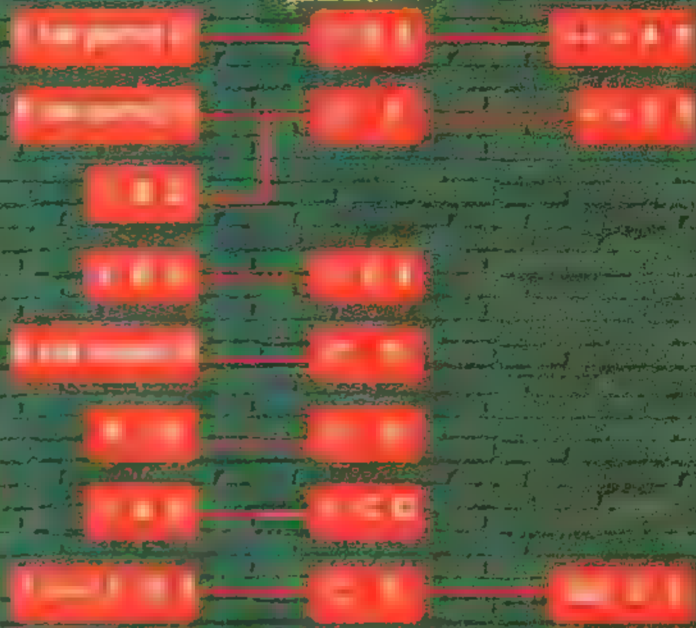
COMBO



SOKAKU MOCHIZUKI

[illegible]

COMBO



MAI SHIRANUI

[illegible]: Aperte C quando [illegible]

[illegible]

Triangle Jump: Pulo no lado oposto do oponente quando pular contra uma parede

Line Push Tail: ← + A, D ou ↓ D

Ka Cho Sen (Breakshot): ↓↘→ + A

Night Bird (Breakshot): ↓↙← + [illegible]

Ryu Em Bu (Breakshot): ↓↙← + [illegible]

Musasabi Mai: Pulo então ↓ + AB

Shinobi Bachi (Breakshot): [illegible]

Triangle Jump: [illegible] no canto da tela

Cho Shinobi Bachi (S.Power): [illegible]

[illegible] (P.Power): [illegible]

COMBO

VÍDEO AULA

A maneira muito fácil, muito eficiente e muito barata de aprender

Você estuda o que quiser, quando quiser, quantas vezes quiser

TODOS APRENDEM INFORMÁTICA COM AS VÍDEO AULAS MPO

BÁSICO – INTERMEDIÁRIO – AVANÇADO

SÃO 10 ANOS DE EXPERIÊNCIA E SUCESSO

Cada vídeo aula é preparada com as instruções e informações necessárias para você aprender informática sozinho.

Preço de cada fita : R$ 29,00 **Nível : B = Básico, I = Intermediário e A = Avançado**

Lançamentos

Ref	Título	N	F
5192	Word 97	B	1
5193	Word 97	I	1
5195	Excel 97	B	1
5196	Access 97	B	1
5197	Power Point	B	1
5198	Integração Office 97	B	1
5600	Office Pro 97	B	5
5199	Corel Draw 7.0	A	1
5201	Access 97	I	1
2577	Access 97	A	1
5194	Word	A	1
5602	Director 5.0	B	1

Sistemas Operacionais

Ref	Título	N	F
5082	Windows 95	B	1
5085	Windows 95	I	1
5088	Windows 95	A	1
5054	Windows nt	B	1

Proj. 3D e Engenharia

Ref	Título	N	F
5111	Auto Cad R 13	A	5
5104	3D Studio 4.0	B	1
5119	3D Studio 4.0	I	1

Banco de Dados

Ref	Título	N	F
5108	Access 7.0	B	1
5087	Access 7.0	I	1

Editores de texto

Ref	Título	N	F
5091	Word 7.0	B	1
5110	Word 7.0	I	1

Diversos para escritorio

Ref	Título	N	F
5095	Power Point 7.0	B	1
5128	Power Point 7.0	I	1
5103	Schedule 7.0	B	1
5059	Office	B	5
5075	Office	I	5
5096	Office 95	B	4
5130	Office 95 Pro	B	5

Editoração Eletrônica

Ref	Título	N	F
5092	Corel Draw 6.0	B	1
5101	Corel Draw 6.0	I	1
5102	Corel Draw 6.0	A	1
5105	Corel Photo Paint	■	1
5093	Photoshop 3.0	B	1
5109	Photoshop 3.0	I	1
5183	Photoshop 4.0	B	1
5186	Photoshop 4.0	I	1
5100	Scanners e Tratamento de imagens	B	1
5124	Page Maker 6.0	B	1
5125	Page Maker 6.0	I	1
5122	Page Maker 6.0 para Mac	B	1
5188	Page Maker 6.5	B	1
5190	Page Maker 6.5	I	1
5189	Corel Draw 7.0	B	1
5191	Corel Draw	I	1

Iniciantes

N=Nível - F=Fitas

Ref	Título	N	F
5094	Introd. Informática e Multimídia	B	1
5083	Instalando Kit Multimídia	B	1
5171	Como Navegar na Internet	B	1
5118	Navegando na Internet	I	1

Planilhas Eletrônicas

Ref	Título	N	F
5090	Excel 7.0	B	1
5129	Excel 7.0	I	1
5185	Excel 7.0	A	1
5077	Lotus 123	B	1

Programação

Ref	Título	N	F
5045	Visual Basic	B	1
5052	Visual Basic	I	1
5053	Visual Basic	A	1
5060	Visual Basic	A	1
5063	Visual Basic	B	1
5079	Visual Basic	B	1
5106	Visual Basic 4.0	B	1
5179	Visual Basic 4.0	A	2
5181	Visual Basic 4.0	B	2
5107	Director 4.0	B	1
5127	Delphi	A	2
5132	Delphi	B	3

INSTRUÇÕES GERAIS - VOCÊ TEM TRÊS OPÇÕES DE PAGAMENTO:
1) EM CHEQUE - ENVIAR CHEQUE NOMINAL E CRUZADO A EDITORA ESCALA LTDA., JUNTO COM O CUPOM.
2) CARTÃO DE CRÉDITO - PREENCHER O CUPOM COM O Nº DO CARTÃO, VALIDADE E ASSINATURA DO TITULAR DO CARTÃO.
3) DEPÓSITO BANCÁRIO - EFETUAR O DEPÓSITO NO BANCO ITAÚ, AGÊNCIA 0466, C/C 53455-9 A FAVOR DE EDITORA ESCALA LTDA., ENVIAR CÓPIA DO COMPROVANTE BANCÁRIO ANEXO AO CUPOM.
TAXA DE REMESSA: R$ 5,00 (MENOS PARA REGIÃO ONDE A TAXA É DE R$ 15,00).

PEÇA JÁ: PREENCHA ESTE CUPOM OU FAÇA CÓPIA EM PAPEL AVULSO COM OS DADOS ABAIXO E REMETA PARA:

EDITORA ESCALA LTDA.
RUA 24 DE MAIO, 207 - CONJ. 111 - CENTRO
SÃO PAULO - SP - CEP: 01041-001

NOME COMPLETO:

Nº DO CARTÃO: VALIDADE: CPF:

ENDEREÇO:

BAIRRO: CIDADE: ESTADO:

CEP: DDD: TEL.:

ASSINATURA:

REFERÊNCIA	QUANTIDADE	PREÇO TOTAL

CARTÃO DE CRÉDITO
DO BANCO
DEPÓSITO BANCÁRIO (ANEXAR O COMPROVANTE)
CHEQUE NOMINAL

SUB-TOTAL	
TAXA DE REMESSA	R$ 5,00*
TOTAL	

*Válida para [illegible]

FAVOR PREENCHER COM LETRA LEGÍVEL SEM ABREVIAÇÕES - PARA MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE PARA: (011) 220-4041 OU PELO NOSSO FAX: (011) 223-9637

Comandos Gerais

→,→ ---------- Avanço rápido
←,← ---------- Recuo rápido
→,→ ---------- e segure → Corrida
←,← ---------- e segure ← Corrida para trás
A ---------- Ataque vertical
B ---------- Ataque horizontal
C ---------- Chute
D ---------- Defesa
↓ + D ---------- Rolar na direção da tela
← ou → + D ---------- Rolar para frente
De perto, A + B ---------- Arremesso
De perto e abaixado, A + B ---------- Arremesso baixo
A + D ---------- Plasma Revenge
B + D ---------- Plasma Reflect
B + C ---------- Plasma Field
↑ + A / B com o oponente caído -- Ataque alto
↑ + C com o oponente caído ------ Ataque baixo

BILSTEIN

BILSTEIN

GHOST BILSTEIN

G. BILSTEIN

HAYATO

HAYATO

B. HAYATO

B.HAYATO

GANTETSU

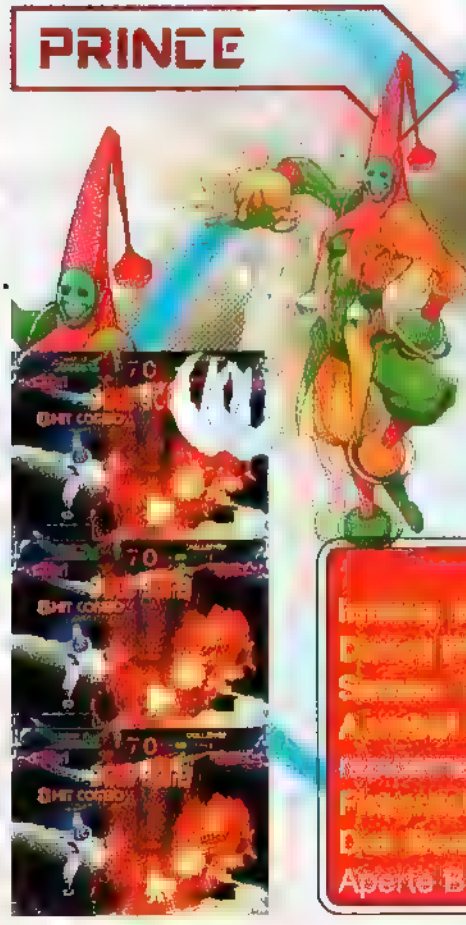
GANTETSU

Aperte B+C (1 nível de poder)

GAMOF

Aperte B+C (1 nível de poder)

PRINCE



PRINCE

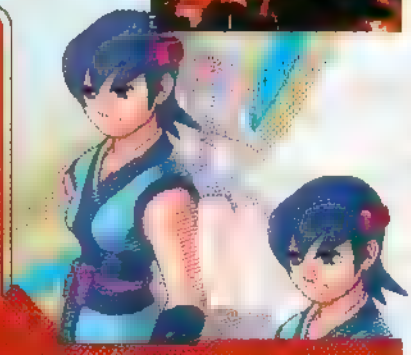
B+C (1 nível de poder)

SATURN

Aperte B+C (1 nível de poder)

RAIN

KAEDE

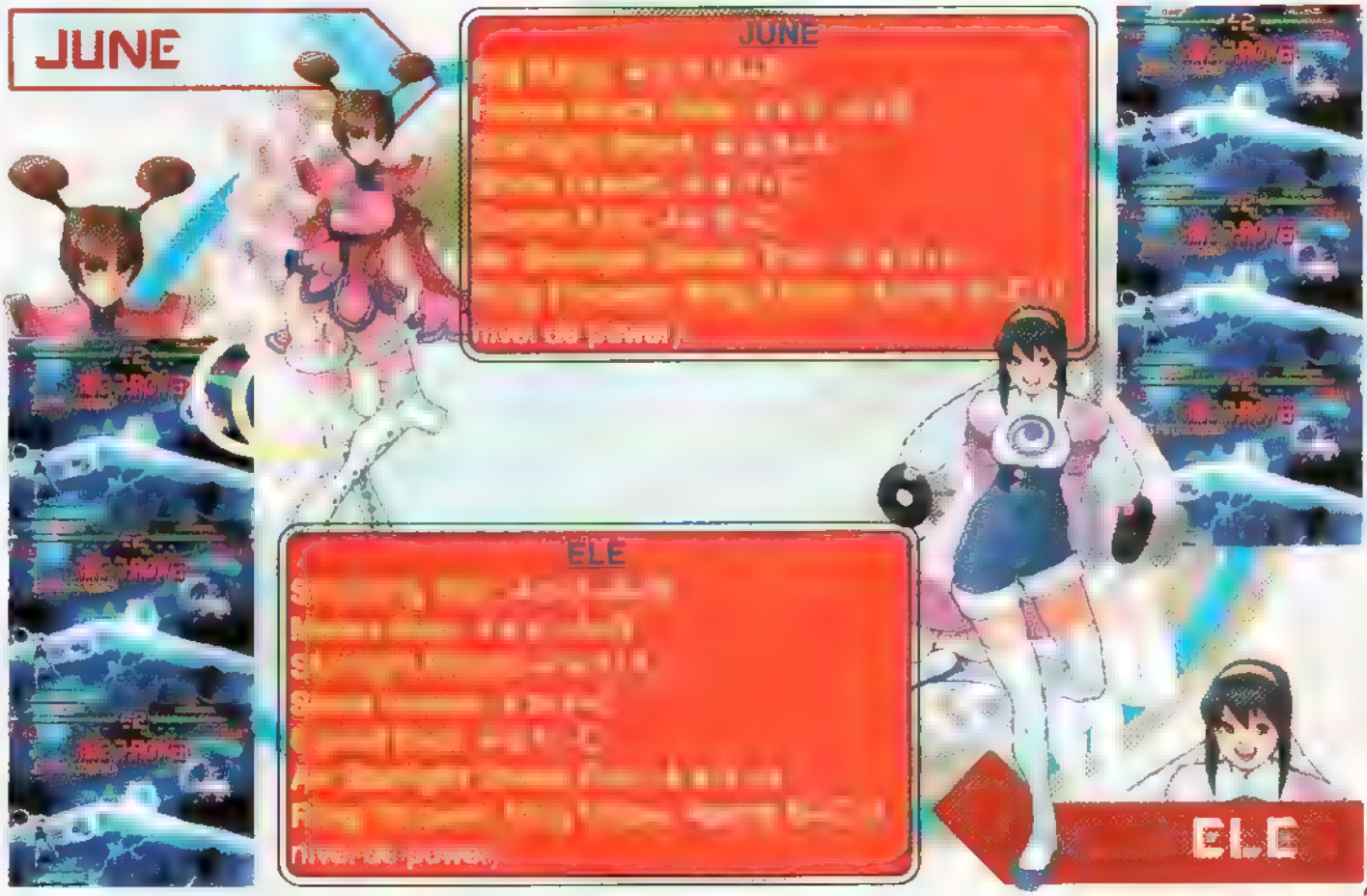


BYAKKO

RAI-ON

ZELKIN

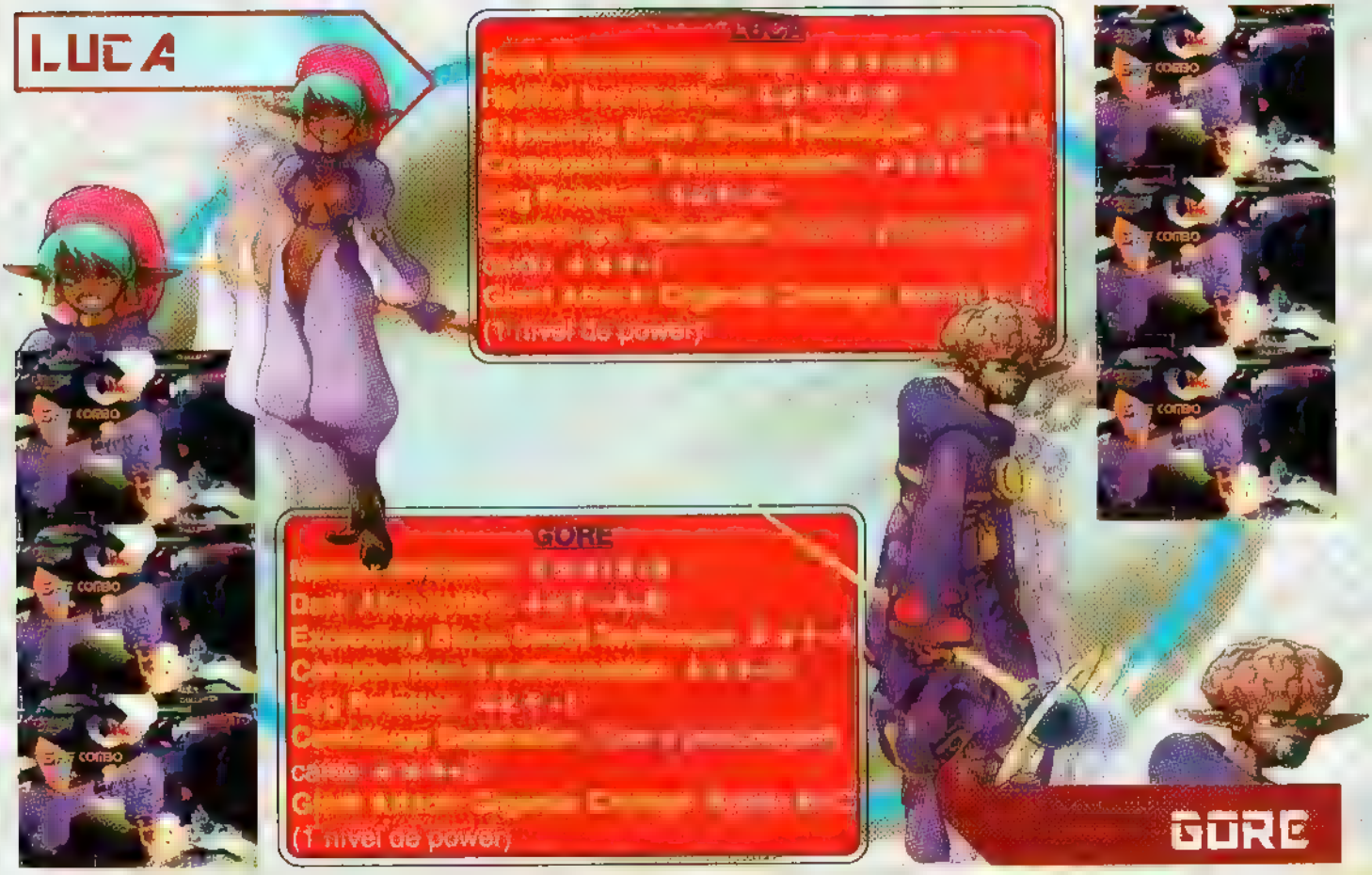
JUNE



GERELT
GERELT
CLAIRE
CLAIRE

VECTOR
VECTOR
OMEGA
OMEGA

BLOOD
BLOOD
nível de power)
SHAKER
nível de power)
SHAKER


LUCA
(1 nível de power)
GORE
(1 nível de power)
GORE

POCKET FIGHTER

ポケットファイター

LEGENDA
- soco
- chute
E: especial
P - provocar

COMANDOS PLAYSTATION
Soco - □
Chute - X
Especial - ○
Provocar - ▲

COMANDOS SATURN
- A
- B
Especial - C
Provocar - Y

COMANDOS BÁSICOS
- ← ou →
Guard Crash - E, E agachado ou → + E (indefensável - pode ser carregado em três níveis)
Contra-ataque ao Guard Crash - ← + E
Easy Reversal - caído, E duas vezes
Golpe no chão - com o inimigo derrubado, ↑ + botão
Levantar rolando - caído, ← ou → + botão
Mega Crash - S + C + E (gasta barra de Mighty Combo; espalha jóias, mas é invencível)
Recuperação - quando arremessado (por agarrão ou golpes que derrubam), S + C
Counter Crash - quando arremessado (por agarrão ou golpes que derrubam), S + C + E (gasta barra Mighty Combo; espalha jóias)
Arremessar item - em posse do item, C + E
Deixar item - ↓ + C + E
Escolher item / provocar - Provocação
Arremesso comum - de perto, S + C
Arremesso especial - de perto, ←↙↓↘→ + S + C

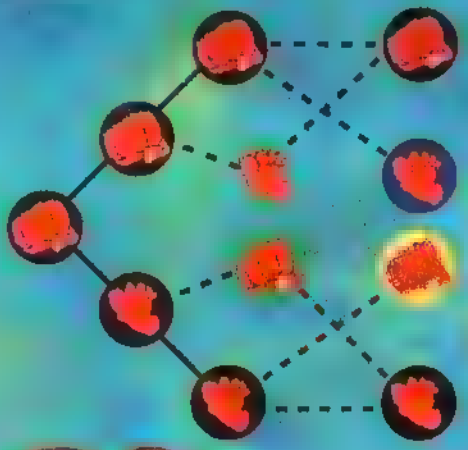
FLASH COMBOS
(soco cinza) - golpe alto
(chute preto) - golpe alto
(soco preto) - golpe médio (pega defesa baixa)
(chute preto) - golpe baixo
(chute azul) - arremesso
(soco amarelo) - Guard Crash
(soco) (soco) - golpes de ligação
(soco) (chute) - golpes que não fazem combo

CHUN LI

Kikoken ↓↘→ + S
Rising Hurricane →↓↘ + C
Lightning Kick C rapidamente
Hurricane Kick ←↙↓↘→ + C
Super Kikoken ↓↘→ + E
Bicycle Attack →↘↓↙← + E
Super Rising Hurricane →↓↘ + E
Arremesso S + C
Love Letter Throw ←↙↓↘→ + S + C
Star Gladiator Kick →↘↓↙← + S + C

FLASH COMBO

Soco = Jill punch, Jill gunshot, Jill bazooka blast
Soco = Jill punch, Schoolgirl punch, Love letter
Soco = Star gladiator hit, Cheerleader, Baton Hit
Soco = Star gladiator hit, S.G. hit, S.G. hit



DAN

Hadouken ↓↘→ + S
Shorvuken →↓↘ + S
Flying Kick ↓↙← + C
Super Hadouken ↓↘→ + E
Proton Cannon ←↙↓↘→ + E
Super Shorvuken →↓↘ + E
Arremesso S + C
Opponent turns to stone ←↙↓↘→ + S + C
Launch Throw →↘↓↙← + S + C
Silly Taunt ↓ + S

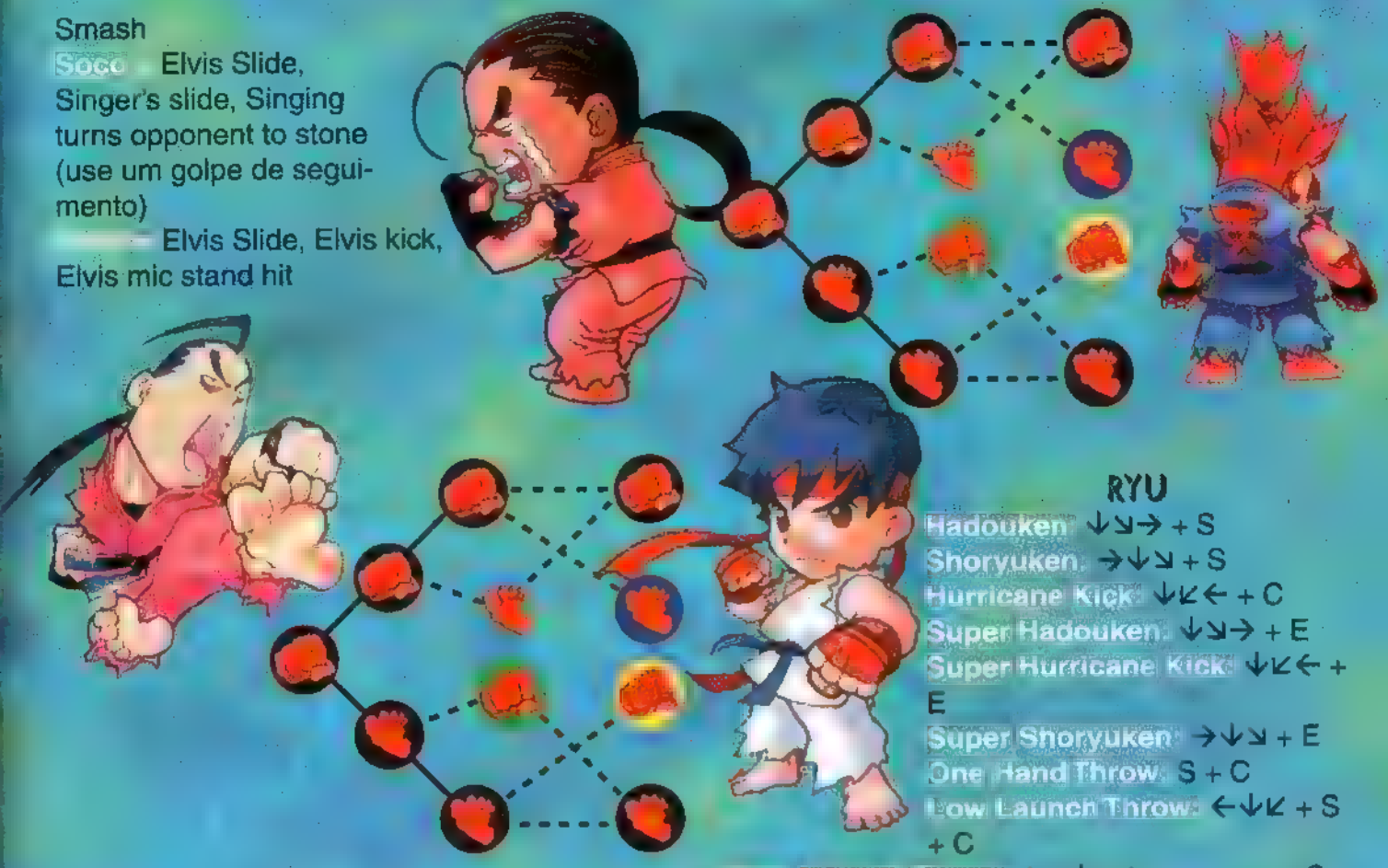
FLASH COMBO

Soco = Left punch, Right punch, Uppercut
Left punch, Megaphone Yell, Spirit

Smash

Soco - Elvis Slide, Singer's slide, Singing turns opponent to stone (use um golpe de seguimento)

Soco - Elvis Slide, Elvis kick, Elvis mic stand hit



RYU

Hadouken: ↓↘→ + S
Shoryuken: →↓↘ + S
Hurricane Kick: ↓↙← + C
Super Hadouken: ↓↘→ + E
Super Hurricane Kick: ↓↙← + E
Super Shoryuken: →↓↘ + E
One Hand Throw: S + C
Low Launch Throw: ←↓↙ + S + C
High Launch Throw: →↘↓↙← + S + C
11 Hit Pound: ←↙↓↘→ + S + C

GOUKI (AKUMA)

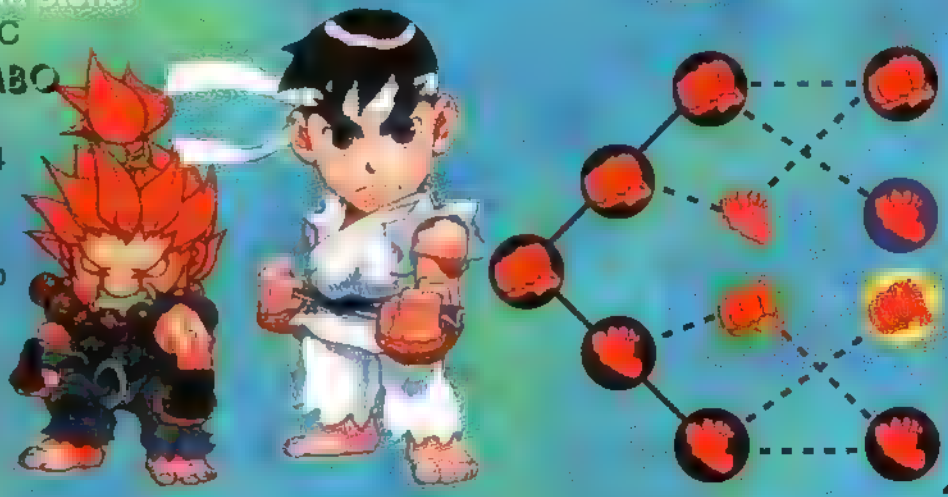
Hadouken: ↓↘→ + S
Shoryuken: →↓↘ + S
Hurricane Kick: ↓↙← + C
Teleport Foward: →↓↘ + C
Teleport Backward: ←↓↙ + C
Super Hadouken: ←↙↓↘→ + E
Teleport Attack: →↘↓↙← + E
Super Shoryuken: →↓↘ + E
One Hand Throw: S + C
High Launch Throw: →↘↓↙← + S + C
Turn Opponent to Stone: ←↙↓↘→ + S + C

FLASH COMBO

Soco - Left punch, Right punch, Uppercut
Soco - Left punch, Shoe shin kick, Shoe ax kick
Soco - Left kick, Left punch, 11 hit combo
Soco - Left kick, Right kick, Left kick

FLASH COMBO

Soco - Stretch, Stretch, Dive
Soco - Stretch, Hammer hit, 2x4 hit
Soco - Barbarian kick, Sensei kick, Discipline turns opponent to stone (use um golpe de seguimento)
Soco - Barbarian kick, Barbarian smash, Barbarian sword

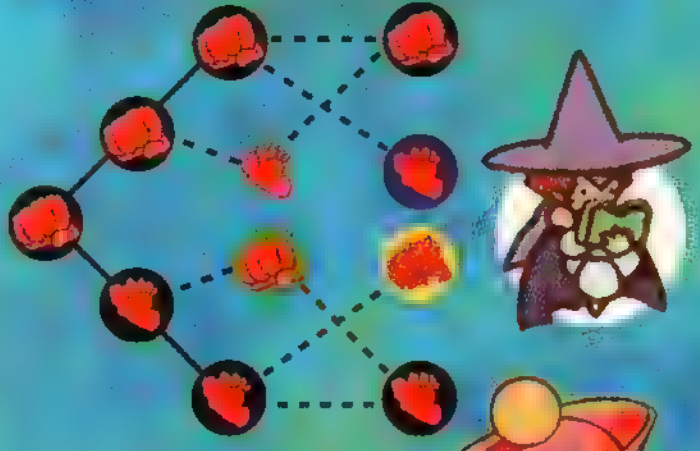


TABASA (TESSA)

Dragon Strike: ↓↘→ + S
Levitation Attack: →↓↘ + S
Dragon Roll: ↓↘→ + C
Proton Cannon: ↓↘→ + E
Robot Attack: →↘↓↙← + E
Dragon Transformation: →↓↘ + E
Cat Attack: S + C
Super Cat Attack: ←↙↓↘→ + S + C
RocketLaunch: →↘↓↙← + S + C

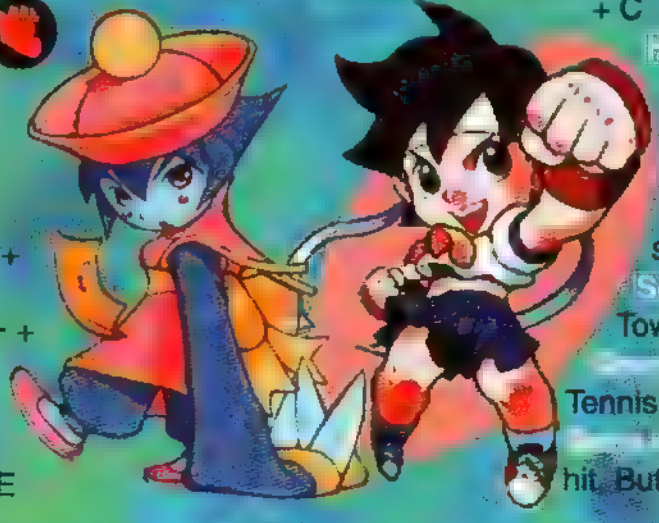
FLASH COMBO

[illegible] Ghoul smash up, Ghoul smash up, Ghoul attack
[illegible] Ghoul smash up, Snake charmer hit, Genie hit
[illegible] Robot left punch, Dolphin hoop trick, Rocket launch
Soco - Robot left punch, Robot right punch, Robot double punch



LEI-LEI (HSIEN-KO)

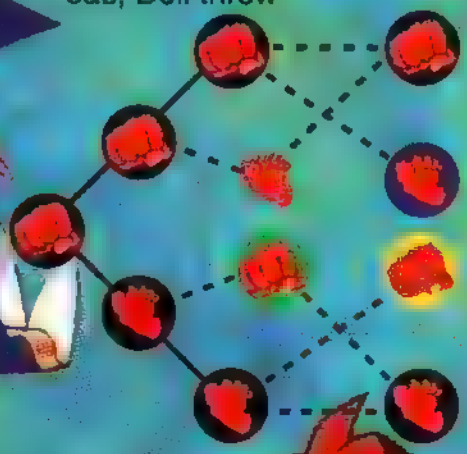
Weapon Throw: ↓↘→ + S
Reflect Gong: ↓↙← + S
Rising Swords: ←↙↓↘→ + C
[illegible] →↘↓↙← + E
[illegible] ↓↘→ + E
[illegible] →↓↘ + E



Throw Behind: S + C
Air Toss / Opponent Lands on Spinning Blades: ←↙↓↘→ + S + C
High Throw Foward: →↘↓↙← + S + C
Walk on Air (enquanto estiver no ar) →→ ou ←←

FLASH COMBO

Soco - Vegetable chop, Pan hit, Serve Rice
[illegible] Vegetable chop, Hammer hit, Clock drop
Soco - Scottish rush, Bowling ball drop, Bowling Strike
Soco - Scottish rush, Staff Jab, Doll throw

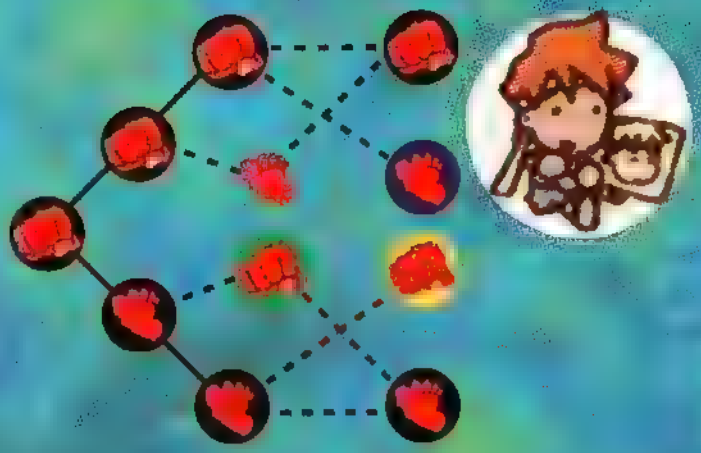


SAKURA

[illegible] ↓↘→ + S
[illegible] →↓↘ + S
Baby Attack: ←↙↓↘→ + C
Super Hadouken: ↓↘→ + E
Super Umbrella Shoryuken: →↓↘ + E
Hunk Attack: →↘↓↙← + E
[illegible] S + C
Bunny Butt Bump: ←↙↓↘→ + S + C
High Toss Foward: →↘↓↙← + S + C

FLASH COMBO

Soco - Bow slash down, Bow jab, Bow slash up
Soco - Bow slash down, Towel pull, Melon break
[illegible] Bunny hat strike, Tennis serve, Tennis forehand
[illegible] Bunny hat strike, Baton hit, Butt bump



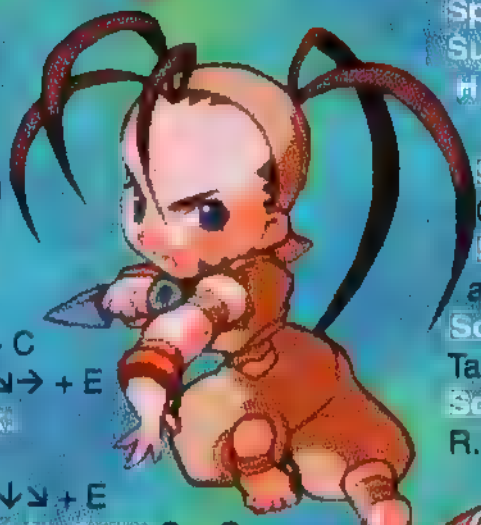
ZANGIEF

Flaming Palm Strike →↓↘ + S
Spin Attack S + E
Russian Dance →↓↘ + E
Foward Jump and Bite ←↙↓↘→ + E
Double Suplex and Smash 360° + E
Bite S + C
Spinning Smash 360° + S + C
Suplex ←↙↓↘→ + S + C
High Throw →↘↓↙← + S + C

FLASH COMBO

Soco = Monkey hit, Missing link smash, Caveman bash
Soco = Monkey hit, Jackhammer attack, Pick ax
Soco = Russian dance right kick, Table hit, Table flip
Soco = Russian dance right kick, R.D. left kick, R.D. knee kick

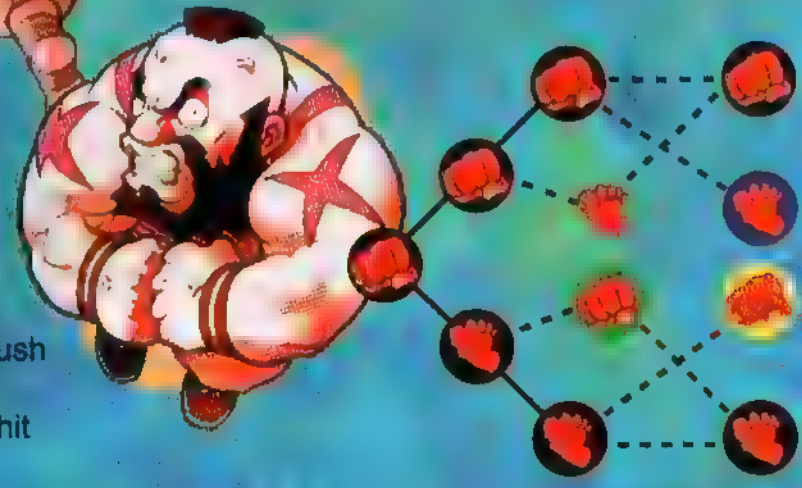
IBUKI

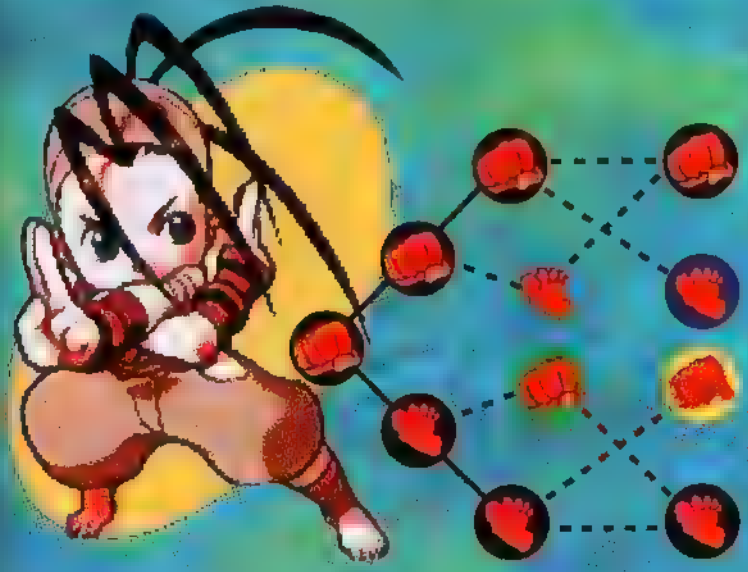


Cammy Knife Throw ↓↘→ + S
Rising Kick →↓↘ + C
Penguin Attack ←↓↙ + C
Spin Kick ↓↙← + C
Super Cammy ↓↘→ + E
Frog Flame Attack →↘↓↙← + E
Slice and Dice →↓↘ + E
Disappearing Act/ Air Toss S + C
Top Spin →↘↓↙← + S + C
High Air Toss ←↙↓↘→ + S + C

FLASH COMBO

Soco = Guitar hit, Slap, Singing
Soco = Guitar hit, Sneak attack, Clothes change
Soco = Cutting flowers, Chalk rub, Paintbrush smack
Soco = Cutting flowers, Paint splash, Pan hit





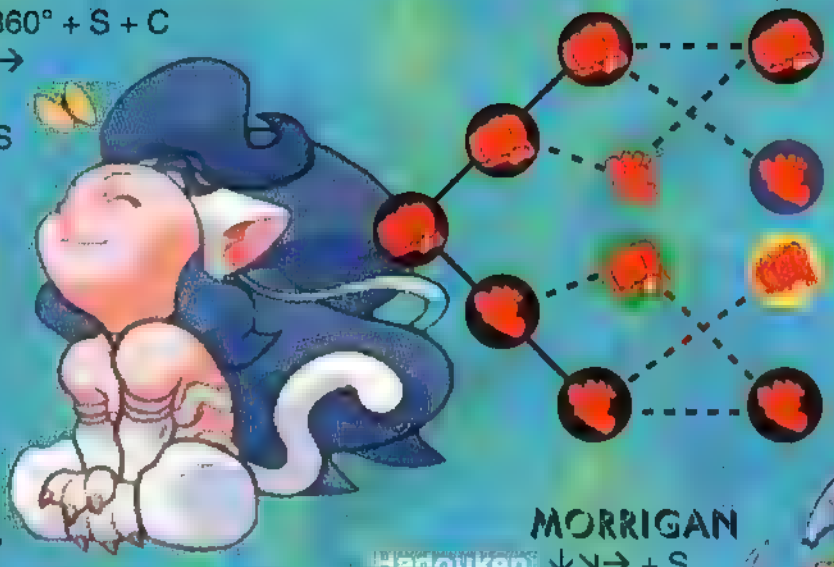
FELICIA

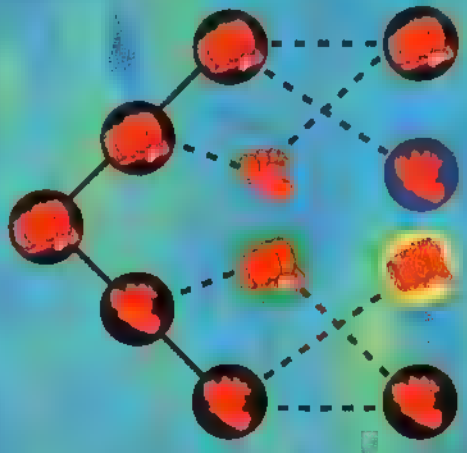
Catroll Charge ↓↘→ + S
Double Catball Hop ↓↙← + S
Cat sc[illegible]ch (durante o Double Catball Hop) S rapidamente
Side Swipe ↓↘→ + C
Delta Kick →↓↘ + C
Help! ←↙↓↘→ + E
[illegible] →↘↓↙← + E
Lightning Ball Attack →↓↘ + E
[illegible] Hit Scratch S + C

Zangief Style Smash: 360° + S + C
Foward Throw: ←↙↓↘→ + S + C
5 Hit L...: →↘↓↙← + S + C

FLASH COMBO

Soco...: Wolf, Fish, Abominable Snowman
Soco...: Wolf, Rockman Slide, Rockman Blast
Soco...: Ghost, Turtle Samurai?, Zangief smash
Soco...: Ghost, Umbrella, Concrete slab





KEN

Hadouken: ↓↘→ + S
Shoryuken: →↓↘ + S
Hurricane Kick: ↓↙← + C
Super Shoryuken: →↓↘ + E
Pheonix Shoryuken: ←↓↙ + E
Super Hurricane Kick: ←↙↓↘→ + E
One Hand Throw: S + C
Football / Soccer Kick: ←↙↓↘→ + S + C
High Launch Throw: →↘↓↙← + S + C

FLASH COMBO

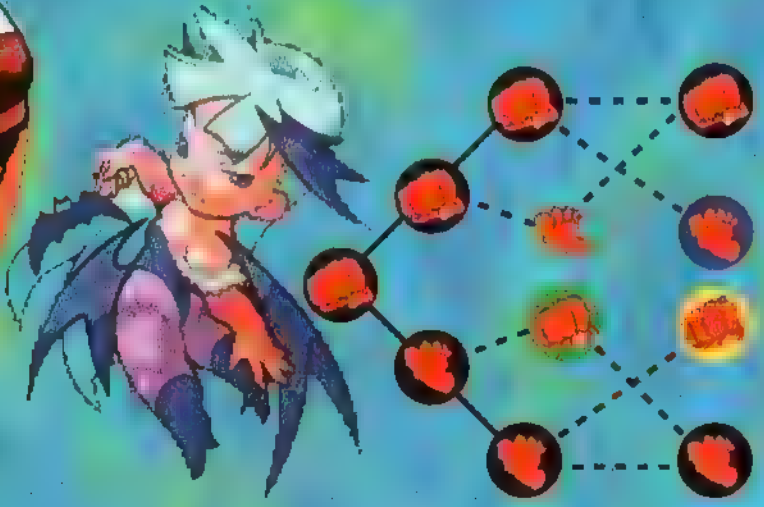
Soco...: Left punch, Right punch, Uppercut
Soco...: Left punch, Football/Soccer slide, Football/Soccer kick
Soco...: Left kick, Horse jump, Horse kick
...: Left kick, Right kick, Left kick

MORRIGAN

Hadouken: ↓↘→ + S
Wing Uppercut: →↓↘ + S
Spin Attack: ↓↙← + C
Lilith & Morrigan Combo: ←↙↓↘→ + E
Super Shoryuken: →↓↘ + E
Super Spin Attack: ↓↙← + E
Ground Smash: S + C
Jetpack Gro... Smash: ←↙↓↘→ + S + C
Cannon La...: →↘↓↙← + S + C

FLASH COMBO

Soco...: Crutch swing, I.V. rack hit, Wheelchair smash
Soco...: Crutch swing, Mop attack, Pan Squash
Soco...: Waitress tray strike, Fan hit, Cannon shot
Soco...: Waitress tray strike, Tray drop, Cashier charge



Navegar COM COMPETÊNCIA é preciso

o NODE 1 tem tudo que um provedor competente de Internet precisa ter:

- facilidade de acesso
- suporte ao usuário feito por quem entende
- sistema lógico de tarifação: você só paga o que usa
- grande quantidade de serviços

VENHA NOS VISITAR

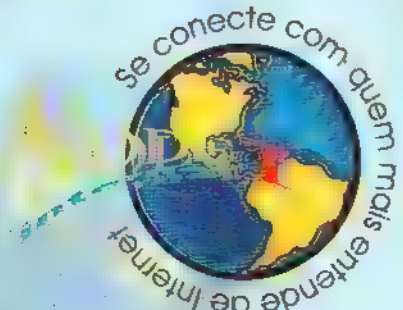
Estes são nossos endereços:

http://www.node1.com.br

e-mail: suporte@node1.com.br

Fone: (011) 5561-6776

Será um grande prazer recebê-lo.



CLAY FIGHTER 63 1/3

Bonker

↓↘→ + S
↓↘→ + C
↓↙← + C
Segure ←→ + S
Pulo com SR, SR, CR, SM, CM
↓↘→↓↘→ + S
↓↘→↓↘→ + C
↓↙←↓↙← + C
→→→ (de perto)
↓↓↓↓ (distância de uma rasteira)
↓→← (1/2 tela)

EARTHWORM JIM

segure ←→ + S
→↓↘ + S
↓↘→ + S
↓↘→ + C
↓↓ + C
↓↓ + S
↓↘→↓↘→ + S
↓↙←↓↙← + S
↓↘→↓↘→ + C
↓↙←↓↙← + C
←↓→ + R (de perto)

Taffy

↓↘→ + S
↓↙← + S (também no ar)
segure ←→ + S
←→ + C
→↘↓↙← + C
↓↓ + SM
↓↙← + S

SUMO SANTA

↓↙←↓↙← + S
→↘↓↙←→↘↓↙← + C
segure S ■ então C
←↓→ + R (de perto)
↓↓↓ + R (de longe)
↓↓→→ + R (disatância de uma rasteira)
←→←→ (distância de uma rasteira)
←→ + S
→↓↘ + S
↓↘→ + S
→↘↓↙← + C
↓↓ + SF
↓↘→↓↘→ + S
↓↘→↓↘→ + C
→↘↓↙←→↘↓↙← + C
←←→← (distância de uma rasteira)
↓↓↓ + R (distância de uma rasteira)

HOUNGAA!

↓↘→ + S
←→ + S
segure ←→ + C
↓↙← + C (também no ar)
→↓↘ + C
↓↓ + SF
→↓↘ + C
→↘↓↙← + SR
→↘↓↙← + SR (2 supers de uma vez)

LEGENDA

B	= soco fraco
◀	= soco médio
▲	= soco forte
A	= chute fraco
▼	= chute médio
▶	= chute forte

LEGENDA DE GOLPES

S	qualquer botão de soco
SR	soco rápido
SM	médio
SF	soco forte
C	qualquer botão de chute
CR	chute rápido
CM	chute médio
CF	chute forte

MOVIMENTOS COMUNS

L - Andar para o lado de dentro da tela
R - Andar para o lado de fora da tela
← + L + R - dash para trás
→ ou ← + qualquer botão (de perto) - agarrão
→↘↓ + qualquer botão (durante um combo) - combo linker
L + R + A - Provocação #1
L + R + B - Provocação #2 para alguns personagens
→→ (segure →) - corrida
↙ + ▲ ou ▶ - knockout

Para fazer um **"INSANE COMBO"**, finalize o combo com qualquer super quando sua barra de energia estiver vermelha.

↓↘→↓↘→ + S

↓↙←↓↙← + C

→↘↓↙← + S

↓↓↓ + L (distância de uma rasteira)

↓→↓→↓ (distância de uma rasteira)

←↓→ + L (1/2 tela)

BOOGERMAN

↓↘→ + S

segure ←→ + C

↓↙← + C

↓↙← + C durante o pulo

↓↓ + S

↓↘→↓↘→ + S

↓↙←↓↙← + S

↓↙←↓↙← + C

↓↓↓, R (de perto)

→←→← + L (distância de uma rasteira)

BLOB

segure ←→ + S

↓↙← + S

←↓↙ + S

→↓↘ + S

↓↓ + SF

→↘↓↙← + C

←→ + C

→→ (segure →)

→↓↘ + S

↓↘→↓↘→ + S

↓↙←↓↙← + S

↓↘→↓↘→ + C

↓↓↓ + L (de perto)

↓→↓→↓ (distância de uma rasteira)

↓↘→ + R (de perto)

DR. KILN

←→ + S

↓↘→ + S

→↓↘ + S

↓↘→ + C

segure ←→ + C

↓↓ + C

→↓↘ + S

←→ + SF, CM, →↘↓ + SF, ↓↘→↓↘→ + SF

←→ + CF, CM, →↘↓ + CF, ↓↘→↓↘→ + CF

↓↘→↓↘→ + S

↓↘→↓↘→ + C

→→→ (de perto)

↓→←↓→ (de perto)

↓↓↓ (distância de uma rasteira)

Icky Boo Chicky

↓↘→ + S

←↙← + S

segure ←→ + S

→↘↓↙← + SM

→↓↘ + S

→↓↘ + C

segure ←→ + C ou ←→ + C durante o pulo

←↙↓↘→ + CM

↓↓ + SF

←→ + C

pulo com CF, CF, ↓↘→↓↘→ + CF

↓↘→↓↘→ + C

→↘↓↙←→↘↓↙← + C

←↓→ + L (1/2 tela)

↓↓→← + R (1/2 tela)

T.HOPPY

→↓↘ + S

segure ←→ + S

←↙↓↘→ + SM

→→ + SR ou CR

←↓↙ + C

segure ↓→ + C

↓↓ + SF

→↓↘ + S

pulo CF, CF, ↓↘→↓↘→ + S

↓↘→↓↘→ + S

↓↙←↓↙← + S

→→→→ (de perto)

←←→→ + R (distância de uma rasteira)

FROSTY

←→ + S

↓↘→ + S

↓↙← + S

←→ + C

→↓↘ + C

← + CF

↓↓ + S

←→ + CF, ←, SR, SR, SR, SR, SR, →+ CF, ←, SR, SR, SR, SR, SR, → + CF, etc.

↓↘→↓↘→ + C

→↘↓↙←→↘↓↙← + C

←↙↓↘→←↙↓↘→ + C

←↓←↓← (de perto)

→↓←↓← (de perto)

↓↓↓↓ + R + L (de perto)

↓↓→ + R (de perto)

Kung-Pow

↓↘→ + S

←→ + S

↓↙← + S

↓↘→ + C

↓↙← + C

→↘↓↙← + C

↓ + CF durante o pulo

→ + CF

pulo com SR, SR, SR, CR, →↓↘ + CR

↓↓ + S

→↓↘ + C

↓↘→↓↘→ + C

↓↙←↓↙← + C (↓↙← + C repetidamente para mais acertos)

↓↘→↓↘→ + S durante o pulo

↓↓→→ (de perto)

↓↓↓ (distância de uma rasteira)

→→→ (distância de uma rasteira)

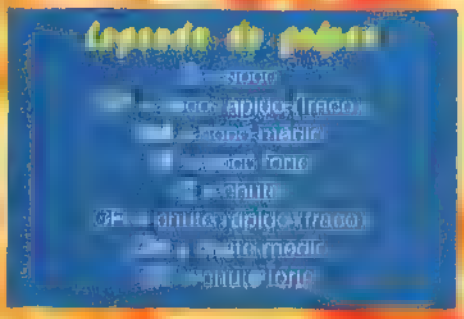
→↓←↓← (1/2 tela)

BICAS

Para jogar com Boogerman, vá para a tela de seleção de personagens, segure L e aperte ↑→↓←→← no direcional.

Vá para a tela de seleção de lutadores ■ segure o botão L, aperte B, ◀, ▲, ▶, ▼, A.

Na tela de seleção de personagens, segure L e aperte A, ▼, ▶, ▲, ◀, B



ALLEN SNIDER

Uraa! Kick: → + CM
Vaulting Kick: →↘↓↙← + CM ou CF (de perto)
Soul Fire: ↓↘→ + [illegible]
Rising Dragon: →↓↘ + S
Justice Fist: ←↓↙ + S (rebate projéteis)
FIRE FORCE: ↓↘→↓↘→ + S
TRIPLE BREAK: ↓↘→↓↘→ + C

BLAIR DAME

Toahu (Knife Hand): → + SM
Step Side Kick: → + CM
Lightning Knee: →↓↘ + C
Shoot Kick: ↓↙← + CCC
Sliding Arrow: ↓↘→ + C
Shoot Upper: →↓↘ + S
MIRAGE COMBO KICK: ↓↘→↓↘→ + S
SPIN SIDE SHOOT: ↓↘→↓↘→ + C

CHUN-LI

SoShoDa (Paired Palm Strike): → + SF
YoSoKyaku(Eagle Talon Leg): ↓ + CM (no ar, você pode usar este golpe repetidamente).
RyuSeiRaku(Dragon Shooting Star): qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar, de perto)
HyakuRetsuKyaku (Hundred Rending Kicks): C repetidamente
Spinning Bird Kick: ↓↘→ + C
HiEnShu (Flying Swallow Kick): ↓↙← + C
KIKOUSHOU (Spirit Manipulate): ↓↘→↓↘→ + S
SENRETSUKYAKU (Thousand Rending Kicks): ↓↘→↓↘→ + C

CRACKER JACK

Dash Straight: (c)←→ + S
Dash Upper: (c)←→ + C
Final Punch: segure e solte SSS ou CCC
Batting Hero: ←↙↓↘→ + S
Soccer Ball Kick: ←↙↓↘→ + C
CRAZY JACK: (c)←→←→ + S
HOME RUN HERO: ↓↙←↓↙← + S
RAGING BUFFALO: (c)←→←→ + C

CYCLOID BETA

Senpuu Kyaku (Whirlwind Kick): → + CM
ZenHouTenshin (Front Direction Body Revolve): ↓↙← + S
Beta Shoot Upper: →↓↘ + S
Beta Justice Fist: ←↓↙ + S
Beta Purimu Kick: →↓↘ + C
Beta HiEnShu (Beta Flying Swallow Kick): ↓↙← + C
BetaTatsumakiSenPuuKyaku (BetaTornadoWhirlwind Leg): ↓↘→ + C
BETA KILLTRUMP: ↓↘→↓↘ + S
BETA GARYUMESSHU (Beta Refined Dragon Destroying Kick): ↓↘→↓↘→ + C (no ar)
BETA KIENSHOU (Beta Devil Swallow's Flight): ↓↘→↓↘ + C
BETA SHNKU TATSUMAKI-SENPUUKYAKU (Beta Vacuum Tornado Whirlwind Leg): ↓↙←↓↙← + C (no ar)

CYCLOID GAMMA

Gamma Heavy Stub Kick: ← ou → + CF
Gamma TenMa KuujinKyaku (Gamma Sky Scraping Air Blade Leg): ↓ + CM
Gamma Dance Wind: qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗)+ SM ou SF (no ar, de perto)
Gamma Buster Drop: qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar, de perto)
Gamma HyakuRetsuKyaku (Gamma Hundred Rending Kicks): C repetidamente
Gamma Skullo Crusher: (c) ←→ + S
Gamma Sliding Arrow: (c)←→ + C
Gamma Final Punch: segure e solte SSS or CCC
Gamma Head Press: (c)↓↑ + S
Gamma Somersault Kick: (c)↓↑ + C
GAMMA RESUARU KAANA: (c)↙↘↙↗ + S
GAMMA DOUBLE SOMERSAULT KICK: (c)↙↘↙↗ + C
GAMMA GOGA (Gamma Roaring Fang: (c)←→←→ + S
GAMMA KNEE PRESS NIGHTMARE: (c)←→←→ + C

DARUN MISTER

Ganges DDT: qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar, de perto)
Lariat: →↓↘ + S
Ganges DDT: →↓↘ + C
Purafuma Bomb: 360° + S (de perto)
Indora Bashi (Indra Bridge): 360° + C
Darun Catch: ←↓↙ + S
TasoGare Rariatto (Twilight Lariat): ↓↘→↓↘→ +S
INDORA~BASHI (Indra~Bridge): ↓↙←↓↙← + C
CHOUZETSUKISHINBOMU (Super Suppressed Fierce God Bomb): 720° + S (de perto)

DHALSIM

Drill ? ? ?: ↓ + SF (no ar)
Drill Kick: ↓ + C (no ar) O ângulo do Drill é determinado pelo botão que você usar.
YogaTeleport (In Front): →↓↘ + SSS ou CCC
Yoga Teleport (Behind): ←↓↙ + SSS ou CCC
Yoga Fire: ↓↘→ + S
Yoga Flame: ↓↙← + S
Yoga Blast: ↓↙← + C
YOGA INFERNO: ↓↘→↓↘→ + S
YOGA DRILL KICK: ↓↘→↓↘→ + C
YOGA REJENDO: ↓↙←↓↙← + C
Other Moves
Taunt: ↘→↗↑↖←↙ + C

DOCTRINE DARK

Knife Nightmare: → + SM
Death Spin Kick: → + CM
Kill Blade: →↓↘ + S
Dark Wire: ↓↘→ + S
Dark Spark: aperte S durante o Dark Wire
Dark Hold: ← + S durante o Dark Wire
Ex-plosion: ↓↘→ + C
KILLTRUMP: ↓↘→↓↘ + S
DARK SHACKLE: ↓↘→↓↘ + C

GARUDA

ZanKi (Devil Murder): → + SF
KyouJa (Insane Serpent): → + CF
Mai (Dance): →↓↘ + SSS
ShuuGi (Advancing Devil): qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar)
KiZan (Devil Slash): →↓↘ + S
JaZan (Serpent Slash): ←↓↙ + S
ShuGa (Attacking Fang): ↓↘→ + S
Raiga (Thunder Fang): →↓↘ + C (acerta apenas oponentes no ar)
GoGa (Roaring Fang): ←↙↓↘→ + C
KIENBU (Devil Swallow: Nothing): ↓↙←↓↙← + S (no ar)
KIENSHOU (Devil Swallow's Flight): ↓↘→↓↘ + S

GOUKI (Akuma)

SenPuuKyaku (Whirlwind Leg): → + CM
TenMa KuuJinKyaku (Sky Scraping Air

Blade Leg): ↓ + CM (no ar)
ZenHouTenshin (Front Direction Body Revolve): ↓↙← + S
Ashura SenKu - Forward (Ashura Sky Flash): →↓↘ + SSS ou CCC
(SSS faz Akuma mover para a direita, CCC para a esquerda).
Ashura SenKu - Backward (Ashura Sky Flash): ←↓↙ + SSS ou CCC
(SSS faz Akuma mover para a direita, CCC para a esquerda).
Go HaDoKen (Great Wave Motion Fist): ↓↘→ + S
Go ShoRyuKen (Great Rising Dragon Fist): →↓↘ + S
ShakuNetsu HaDoKen (Scorching Heat Wave Motion Fist): →↘↓↙← + S
ZanKu HaDoKen (Killing Sky Wave Motion Fist): ↓↘→ + S (no ar)
TatsumakiZanKuKyaku (Tornado Killing Sky Leg): ↓↙← + CCCC
MESSATSU GO-HADO (Deadly Great Surge): ↓↙←↓↙← + S
MESSATSU GO-SHORYU (Deadly Great Rising Dragon): ↓↘→↓↘ + S
TENMA GO-ZANKU (Demon Great Killing Sky): ↓↘→↓↘→ + S (no ar)
SHUNGOKUSATSU (Blink Hell Murder): SR, SR, →, CR, CF (você precisa ter a barra de super combo cheia para fazer este golpe)

GUILE

Spinning Back Knuckle: → + SF
Rolling Sobat: ← ou → + CM
Heavy Stub Kick: ← ou → + CF
Flying Buster Drop: em qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar)
Sonic Boom: (c)←→ + S
Somersault Kick: (c)↓↑ + C
OPENING GUN BIT: (c)←→←→ + S
DOUBLE SOMERSAULT KICK: (c)↙↘↙↗ + C

HOKUTO

ChoHo (Deadly Elbow): → + SF
? Kyaku (? Leg): → + CF
Go ? Ko (Protect ? Attack): ←↓↙ + S (contra ataque).
Ryuusui (Stream): 360° + S
ChoGekiHo (Deadly Violent Elbow): ↓↘→ + S
ShouGekiHa (Crushing Palm): ↓↘→ + S (Usado durante o ChoGekiHo).
ShinKuGeki (Vacuum Wave Attack): ↓↙← + S
ShinKyakuGeki (Wave Leg Attack): ↓↙← + C
KIRENEKI (Trained Spirit ?): ↓↙←↓↙← + S (carregar)
GEKIHOUGI (Phoenix Ability Attack): ↓↙←↓↙← + C

EVIL HOKUTO

ChoHo (Deadly Elbow): → + SF
? Kyaku (? Leg): → + CF
Ryuusui (Stream): 360° + S (de perto)
ChoGekiHo (Deadly Violent Elbow): ↓↘→ + S
KyakuGeki (Leg Attack): ↓↙← + C
ShouRinGeki (Phosphorous Palm Attack): ↓↙← + S (durante o ChoGekiHo ou KyakuGeki)
KIRENEKI (Trained Spirit ?): ↓↙←↓↙← + S (segure e solte o botão de Soco para aumentar o número de acertos).
GEKIHOUGI (Phoenix Ability Attack): ↓↙←↓↙← + C
RENSHOUGEKI (Connecting Rising Attack): ↓↘→↓↘→ + S
RENBU (Connect Dance): SR, SR, →, CR, SF

KAIRI

ShinKiHatsuDo (God's Spirit Invoke): ↓↘→ + S
MaRyuRekkou (Demon Dragon Destroying Light): →↓↘ + S
MouRyouGaSen (Nature Spirit ? Rotation): ↓↙← + CCC
SHINKIHATSUDO (Devil God Discharge Motion): ↓↘→↓↘→ + S (no ar)
SAIROKOSHU (Jackal Wolf Wicked Wind): ↓↙←↓↙← + S
GARYUMESSHU (Refined Dragon Destroying Kick): ↓↘→↓↘→ + C (no ar)
KYOUZARENBU (Disasterous Omen Connect Dance): SR, SR, →, CR, CF

KEN

ZenHouTenshin (Front Direction Body Revolve): ↓↙← + S
JigokuFuusha (Hell Windmill): qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar, de perto)
HaDoKen (Wave Motion Fist): ↓↘→ + S
ShoRyuKen (Rising Dragon Fist): →↓↘ + S
TatsumakiSenPuuKyaku (TornadoWhirlwind Leg): ↓↙← + C (até quatro vezes)
SHORYUREPPA (Rising Dragon Render): ↓↘→↓↘ + S
SHINRYUKEN (Great Dragon Fist): ↓↘→↓↘ + C (repetidamente)

PULLUM PURNA

Femina Wind: aperte ↖ ou ↑ ou ↗ (no ar)
Arakuru Wrist: → + SM
Arakuru Wrist: ↓ + SM (no ar)
Dance Wind: qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar)
Purimu Kick: →↓↘ + C
Teneru Kick: ↓↙← + C
Drill Purusu: ↓↘→ + C (pode ser feito no ar)
RESUARU KAANA: ↓↘→↓↘→ + C
PURAEKU RAAMU: ↓↙←↓↙← + C (no ar)

RYU

SenPuuKyaku (Whirlwind Leg): → + CM
HaDoKen (Wave Motion Fist): ↓↘→ + S
ShoRyuKen (Rising Dragon Fist): →↓↘ + S
TatsumakiSenPuuKyaku (TornadoWhirlwind Leg): ↓↙← + C (pode ser feito até 3 vezes)
SHINKU HADOKEN (Vacuum Wave Motion Fist): ↓↘→↓↘→ + S
SHINKU TATSUMAKISENPUUKYAKU (Vacuum Tornado Whirlwind Leg): ↓↙←↓↙← + C (pode ser feito no ar)

EVIL RYU

SenPuuKyaku (Whirlwind Leg): → + CM
Ashura SenKu - Forward (Ashura Sky Flash): →↓↘ + SSS ou CCC
HaDouKen (Wave Motion Fist): ↓↘→ + S
ShoRyuKen (Rising Dragon Fist): →↓↘ + S
TatsumakiSenPuuKyaku (TornadoWhirlwind Leg): ↓↙← + C (pode ser feito até 4 vezes)
SHINKU HADOKEN (Vacuum Wave Motion Fist): ↓↘→↓↘→ + S
SHINKU TATSUMAKISENPUUKYAKU (Vacuum Tornado Whirlwind Leg): ↓↙←↓↙← + C
MESSATSU GO-SHORYU (Deadly Great Rising Dragon): ↓↘→↓↘ + C
SHUNGOKUSATSU (Blink Hell Murder): SR, SR, →, CR, CF (você precisa ter a barra de super combo cheia)

SAKURA

HaDoKen (Wave Motion Fist): ↓↘→ + S (aperte repetidamente para carregar)
Sho-Oh Ken (Cherry Blossom Fist): →↓↘ + S
ShunPuuKyaku (Spring Breeze Leg): ↓↙← + C
SHINKU HADOKEN (Vacuum Wave Motion Fist): ↓↘→↓↘→ + S
MIDARE SAKURA (Cherry Riot): ↓↘→↓↘ + C
HARUICHIBAN (First Storm of Spring): ↓↙←↓↙← + C
SHUNGOKUSATSU (Spring Hell Death): SR, SR, →, CR, SF

SKULLOMANIA

Stepping Upper: → + SM

9: CF agachado sob o Hadoken de Ryu
10: SM agachado, ChoGekiHo, ShouGekiHa (use SR para o ChoGekiHo e ShouGekiHa)
11: SM agachado, ChoGekiHo, GekiHouGi, KiRenEki (use SR para o ChoGekiHo)
12: RyuuSui, CR agachado
13: Go ? Ko (←↓↙ + S), KiRenEki (use Go ? Ko bem perto de Ryu, então faça o super enquanto Ryu ainda está perto)
14: ShinKyakuGeki, KiRenEki (use CR para o ShinKyakuGeki
15: voadora com SF, SM agachado, ChoGekiHo, GekiHouGi, KiRenEki, GekiHouGi (use SR para o ChoGekiHo e inicie o 2º GekiHouGi durante o primeiro acerto do KiRenEki)
16: voadora com SF, SM agachado, ChoGekiHo, ShouGekiHa, KiRenEki, GekiHouGi, KiRenEki (faça como a seqüência 15)

DOCTRINE DARK

1: Kill Blade
2: Ex-plosion
3: Dark Wire, Dark Spark
4: Dark Wire, Dark Hold, SF (de uma certa distância, use SM ou SF para os dois golpes especiais)
5: Kill Trump
6: Dark Shackle
7: voadora com CF, CM agachado, Kill Blade (use SF para o Kill Blade)
8: Ex-plosion, voadora com SF, CF agachado (jogue a bomba bem próxima a Ryu, então espere e pule com SF no momento em que a bomba explodir)
9: CM agachado, Ex-plosion, Dark Wire, Dark Spark
10: Dark Wire, Dark Hold, Death Spin Kick, SR, voadora com CF
11: voadora com SF, CM agachado, Ex-plosion, Dark Shackle
12: Dark Wire, Dark Hold, SR, CF, Kill Trump
13: voadora com CF, CF, Dark Shackle, Kill Trump, Dark Shackle
14: Dark Wire, Dark Hold, voadora com SF, SF agachado, Kill Trump
15: Dark Wire, Dark Spark, CF, Kill Trump (use SR para os primeiros dois golpes, então emende com CF enquanto o inimigo ainda está no ar e faça o Kill Trump imediatamente)
16: voadora com SF, SM agachado, SM agachado, Ex-plosion, Ex-plosion, Kill Trump

SKULLOMANIA

1: Skullo Crusher
2: Skullo Slider
3: Skullo Head
4: Skullo Dive
5: Skullo Tokachefu
6: Super Skullo Crusher
7: Super Skullo Slider
8: Skullo Dream
9: Skullo Dash, (Skullo Tackle), Super Skullo Crusher
10: voadora com CF, SF agachado, Skullo Crusher
11: Skullo Dive, Super Skullo Crusher (faça o Skullo Dive de longe usando SF)
12: voadora com CF, SF agachado, Skullo Dive
13: voadora com CF, CR agachado, Skullo Head
14: Super Skullo Crusher, Super Skullo Slider
15: CM agachado, Super Skullo Slider, Super Skullo Crusher

PULLUM

1: Drill Purusu
2: Drill Purusu (no ar)
3: Teneru Kick
4: Purimu Kick
5: Resuaru Kaana
6: Puraeku Raamu
7: Dance Wind
8: Drill Purusu (no ar), CF agachado
9: voadora com SM, SM agachado, SM agachado
10: voadora com SF, Drill Purusu (no ar)
11: CM, Purimu Kick
12: Drill Purusu, Resuaru Kaana (use CR para Drill, e CF para o Resuaru Kaana)
13: Purimu Kick, Puraeku Raamu
14: voadora com SF, SF agachado, Resuaru Kaana, Puraeku Raamu
15: voadora com SF, Drill Purusu (no ar), CM agachado, Purimu Kick, Puraeku Raamu
16: Teneru Kick, Puraeku Raamu, Resuaru Kaana, Puraeku Raamu

CRACKER JACK

1: Dash Straight
2: Dash Upper
3: Batting Hero
4: Soccer Ball Kick
5: Final Punch
6: Raging Buffalo
7: Home Run Hero
8: Crazy Jack
9: SR agachado, SR agachado, Dash Straight
10: voadora com CR, CR agachado, Batting Hero
11: voadora com SF, SF agachado, Final Punch, Crazy Jack (carregue o Final Punch usando CCC, faça os primeiros dois golpes enquanto carrega ↙, então solte CCC e emende com o Crazy Jack Super)
12: SM agachado, SF agachado, Dash Upper
13: voadora com SF, SF agachado, Final Punch, Home Run Hero, Soccer Ball Kick (parecido com a seqüência 11. Deixe Ryu no canto para começar este combo. Use o CF para o Soccer Ball Kick)
14: Rebata 10 magias usando Batting Hero (o contador zera se você é acertado ou pula uma magia)
15: Guard Crush, Home Run Hero, voadora com SF, SF agachado , Home Run Hero
16: Home Run Hero, Batting Hero, Crazy Jack, Home Run Hero

KAIRI

1: ShinKiHatsuDo
2: MaRyuRekkou
3: MouRyouGaSen (use CF)
4: ShinKiHatsuDo (no ar)
5: SaiRoKoShu
6: KyouZaRenBu
7: GaRyuMesshu
8: SM, MaRyuRekkou
9: voadora com SF, SF agachado, ShinKiHatsuDo
10: CM agachado, ↓↘→+ S, SaiRoKoShu
11: GaRyuMesshu, ShinKiHatsuDo (no ar), GaRyuMesshu
12: ShinKiHatsuDo (no ar), GaRyuMesshu, SaiRoKoShu
13: voadora com CM, →+CM, ShinKiHatsuDo (no ar), GaRyuMesshu
14: voadora com CF, CM agachado, MouRyouGaSen 3 vezes, ShinKiHatsuDo (no ar)
15: voadora com CM, SF agachado, →↓↘ + S, SaiRoKoShu, ShinKiHatsuDo (no ar)
16: Você deve permanecer no ar por 10 segundos (você tem uma barra de super combo infinita. Use o MouRyouGaSen forte, então use um MouRyouGaSen fraco quando você cair para fazer Ryu bloquear. Quando ele estiver bloqueando, fique usando o GaRyuMesshu e o ShinKiHatsuDo repetidamente)

ALLEN

1: Soul Force
2: Justice Fist
3: Rising Dragon
4: Fire Force
5: Triple Break
6: Vaulting Kick
7: voadora com SF, SM agachado, CF agachado
8: SM, Justice Fist (use SF para o Justice Fist)
9: voadora com CF, CM agachado, Rising Dragon (use SF para Rising Dragon)
10: Acerte Ryu com o Justice Fist (use SF)
11: voadora com CF, CM agachado, Soul Force, Fire Force
12: voadora com CM, CR agachado, CR agachado, Rising Dragon
13: voadora com CM, CR agachado, CR agachado, Triple Break, Fire Force
14: voadora com SF, SF agachado, Fire Force, Triple Break, voadora com CF
15: voadora com CF, CM, Justice Fist, Fire Force, Triple Break (use SR para o Justice Fist)
16: Deixe seu oponente no ar por 10 segundos

DARUN

1: Lariat
2: Ganges DDT
3: Brahma Bomb
4: Indra Bridge
5: Darun Catch
6: ChouZetsuKiShin Bomb
7: Twilight Lariat
8: Indra~Bridge
9: Ganges DDT (no ar)
10: SM agachado, SM agachado
11: SM agachado, Lariat (use SR para o

Lariat)
12: Indra~Bridge, Darun Catch
13: Twilight Lariat, ChouZetsuKiShin Bomb (Ryu irá bloquear Lariat, enquanto ele bloqueia faça o ChouZetsuKiShin Bomb)
14: voadora com SF, SM agachado, Lariat, Twilight Lariat, Indra~Bridge, Darun Catch
15: agarre Ryu com o Darun Catch enquanto ele está fazendo ShoRyuKens (repita o procedimento usado na seqüência 15 de Zanguief, coloque na seqüência 9 de Darun, faça o golpe e volte para a seqüência 15)
16: CF, Indra~Bridge, SF, Indra~Bridge, SF, Indra~Bridge, Darun Catch

BLAIR

1: Shoot Upper
2: Lightning Knee
3: Sliding Arrow
4: Shoot Kick (3 vezes)
5: Mirage Combo Kick
6: Spin Side Shoot
7: CR agachado, CR agachado, Shoot Kick (3 vezes)
8: SM agachado, CM agachado, Sliding Arrow (use CF para o Sliding Arrow)
9: voadora com CF, CM agachado, Lightning Knee
10: voadora com SF, SF agachado, Shoot Upper
11: voadora com SF, SM agachado, SR agachado, Shoot Kick (3 vezes), CM (faça o Shoot Kick com CF para mandar Ryu para o ar (dê um passo para a frente e aperte CF para acertá-lo enquanto ele cai)
12: vaodora com CF, CM agachado, Shoot Kick (2 vezes), Mirage Combo Kick, Spin Spide Shoot (use CM para o Shoot Kick)
13: Shoot Kick (2 vezes), Spin Side Shoot, Mirage Combo Kick, Spin Side Shoot (use CM para o Shoot Kick)
14: voadora com CF, CM agachado, Sliding Arrow, Spin Side Shoot (use CF para o Sliding Arrow)
15: voadora com SF, SF agachado, Shoot Kick (3 vezes), CR agachado, Lightning Knee
16: CM, Shoot Kick (3 vezes), Shoot Upper, Spin Side Kick, Mirage Combo Kick.

VEGA (M. Bison)

1: Psycho Crusher
2: Double Knee Press
3: Head Press
4: Somersault Skull Diver
5: Knee Prss Nightmare
6: Psycho Cannon
7: SM agachado, CM agachado
8: Kick Throw (← ou → + CM ou CF), CF
9: voadora com CF, CM agachado, Double Knee Press (use CF para o Double Knee Press)
10: voadora com CF, SF agachado, Psycho Crusher
11: Guard Break, voadora com SF, SF agachado, Head Press
12: Guard Break, Kick Throw (← ou → + CM ou CF), Knee Press Nightmare
13: voadora com CF, SM agachado, SM agachado, CM agachado, Double Knee Press
14: voadora com SF, CR agachado, Psycho Cannon, Knee Press Nightmare, Psycho Cannon
15: voadora com CF, SM agachado, SM agachado, CM agachado, Knee Press Nightmare, Psycho Cannon
16: Guard Break, Kick Throw (← ou → + CM ou CF), Knee Press Nightmare, Psycho Cannon, Psycho Crusher

GOUKI (Akuma)

1: Go HaDoKen
2: ShakuNetsu HaDoKen
3: ZanKu HaDoKen
4: Go ShoRyuKen
5: TatsuMakiZanKuKyaku (4 vezes) (use SF)
6: Messatsu Go-HaDo
7: Messatsu Go-ShoRyu
8: TenMa Go-ZanKu
9: ShunGokuSatsu
10: SF agachado, ShakuNetsu HaDoKen
11: Go HaDoKen, Messatsu Go-HaDo
12: TatsuMakiZanKuKyaku (2 vezes), TenMa KuuJinKyaku, CM agachado, Go HaDoKen
13: CR agachado, CR agachado, Go ShoRyuKen
14: ZanKu HaDoKen, TenMa KuuJinKyaku, CM agachado, TatsuMakiZanKuKyaku (3 vezes), Messatsu Go-ShoRyu
15: voadora com SF, ZanKu HaDoKen, TenMa Go-ZanKu (aperte SF imediatamente antes de cair, então faça um ZanKu HaDoKen com SF e emende o TenMa Go-Zanku)
16: voadora com SF, SF agachado, ShakuNetsu HaDoKen, Messatsu Go-HaDo, Messatsu Go-ShoRyu, TenMa Go-ZanKu

GARUDA

1: RaiGa
2: KiZan
3: ShuGa
4: JaZan
5: GoGa
6: KiEnBu
7: KiEnShou
8: ShuuGi
9: voadora com SF, KyouJa
10: voadora com CF, ZanKi
11: CM agachado, ShuGa
12: Faça um combo de 21-hit
13: voadora com CF, CM agachado, GoGa, KiEnBu, KiEnShou (use CF para o GoGa)
14: SM agachado, CM agachado, KiZan, KiEnBu (use SF para o KiEnZan)
15: Guard Break, voadora com CF, RaiGa, KiEnShou, KiEnBu
16: voadora com SF, SF agachado, KiEnBu, KiEnShou, KiEnBu

DHALSIM

1: Yoga Fire
2: Yoga Flame
3: Yoga Blast
4: Yoga Inferno
5: Yoga Rejendo
6: Yoga Drill Kick
7: CM agachado, Yoga Fire (segure ↙ para fazer o CM, então faça ↓↘→ + SR para o Yoga Fire)
8: Yoga Fire, Yoga Inferno
9: Yoga Flame, Yoga Rejendo
10: voadora com CF, CM agachado, Yoga Rejendo (deixe Ryu no canto para fazer este combo, então pule e aperte CF imediatamente antes de cair, aí é só segurar ↙ para fazer CM e emendar Yoga Rejendo)
11: Drill Kick, CM agachado, Yoga Inferno
12: Yoga Fire, CM agachado (deixe Ryu no canto, faça o Yoga Fire com SR, espere um momento, então segure ↙ e aperte CM)
13: Yoga Fire, voadora com SM, Yoga Drill Kick (em uma distância de meia tela, faça um Yoga Fire com SR, então pule para frente e aperte CM emendando Yoga Drill com CR)
14: Faça um combo de 30-hit
15: Yoga Blast, Yoga Inferno, Yoga Regendo, Yoga Drill Kick, SF (cabeçada)
16: Yoga Fire, CM, Yoga Rejendo, Yoga Drill Kick

SAKURA

1: HaDoKen
2: Sho-Oh Ken
3: ShunPuKyaku
4: ShinKu HaDoKen
5: Midare Sakura
6: HarulchiBan
7: ShunGokuSatsu
8: SM agachado, CM agachado
9: SF agachado, HaDoKen (use SR para o HaDoKen)
10: voadora com CF, CM agachado, ShunPuKyaku
11: voadora com CF, CR, Sho-Oh Ken
12: voadora com CF, CF, ShinKu HaDoKen
13: voadora com SF, SF agachado, HaDoKen, ShinKu HaDoKen
14: voadora com SF, SF agachado, HaDoKen, HarulchiBan, Midare Sakura, ShinKu HaDoken
15: voadora com CM, CR agachado, CR agachado, CR agachado, Sho-Oh Ken, Midare Sakura, HarulchiBan (use SF para o Sho-Oh Ken)
16: voadora com SF, SM agachado, CM agachado, ShunPuKyaku, Midare Sakura
Kakato Otoshi (Heel Throw): → + CM
Skullo Dash: →→
SukorobakkuTan (Skullo Back Revolve): ←←
Skullo Head: →↓↘ + S
Skullo Crusher: ↓↘→ + S
Skullo Slider: ↓↘→ + C
Skullo Dive: ←↓↙ + S
Skullo Tokachefu: ←↓↙ + C
SUPER SKULLO CRUSHER: ↓↘→↓↘→ + S
SUPER SKULLO SLIDER: ↓↘→↓↘→ + C

SKULLO DREAM: SR, SR, →, CR, SF
Other Moves
Skullo Tackle: use Skullo Dash no oponente
Taunt: 360° + SF

VEGA (M. Bison)

Vega Warp (Forward): →↓↘ + SSS ou CCC
Vega Warp (Backward): ←↓↙ + SSS ou CCC
Psycho Crusher: (c)←→ + S
Psycho Knee Press: (c)←→ + C
Head Press: (c)↓↑ + C
Somersault Skull Diver: aperte S depois de Head Press
PSYCHO CANNON: (c)←→←→ + S (carregar)
KNEE PRESS NIGHTMARE: (c)←→←→ + C

ZANGIEF

Flying Body Attack: ↓ + SF (no ar)
Stomach Block: ← ou → + C (por trás do oponente)
Double Lariat: aperte SSS, ← ou →
Screw Piledriver: 360° + S (de perto)
Russian Suplex: 360° + S (de perto)
Quick Double Lariat: aperte CCC, ← ou →
F.A.B (Final Atomic Buster): 720° + S (de perto)
F.A.B (Level 3 Version): 720° + SSS (de perto, com a barra de super cheia)
SUPER STOMPING: ↓↘→↓↘→ + C
SUPER STOMPING CANCELLER: ↓↙← + C (durante o Super Stomping)

Training Mode - Expert Missions

TMSK = TatsuMakiSenpuuKyaku
STMSPK = ShinKu TatsuMaki-SenpuuKyaku
Guard Cancel = S + C de mesma força

RYU

1: HaDoKen
2: TatsuMakiSenpuuKyaku (3 vezes)
3: ShoRyuKen
4: ShinKu HaDoKen
5: ShinKu TatsuMakiSenpuuKyaku
6: voadora com CF, CF agachado
7: SM agachado, CM agachado (espere 1 seg. depois de SM)
8: CM agachado, HaDoKen
9: HaDoKen, ShinKu HaDoKen
10: TatsuMakiSenpuuKyaku (3 vezes), ShinKu TatsuMakiSenPuuKyaku
11: voadora com CF, CF, ShinKu HaDoKen
12: CR (2 vezes), ShinKu HaDoKen (aperte ↓+CR,↘→↓+CR,↘→,S)
13: TatsuMakiSenPuuKyaku 2 vezes, ShinKu HaDoKen, ShinKu TatsuMaki-SenPuuKyaku (use CF para o TMSK, SR para o ShinKu HaDoKen, e então CR para o STMSPK)
14: ShoRyuKen, Shinku TatsuMaki-SenPuuKyaku (use ShoRyuKen com SM e então STMSPK rapidamente)
15: voadora com CF, SM agachado, CM agachado, HaDoKen, ShinKu HaDoKen, ShinKu TatsuMakiSenPuuKyaku
16: TatsuMakiSenpuuKyaku (2 vezes), STMSPK, ShinKu HaDoKen, STMSPK

KEN

1: HaDoKen
2: ShoRyuKen
3: TatsuMakiSenPuuKyaku (4 vezes)
4: ShoRyuReppa
5: ShinRyuKen
6: JigokuFuusha
7: SR, SR, SR
8: voadora com CM, SM, ShoRyuKen
9: HaDoKen, ShoRyuReppa
10: ShoRyuReppa, ShinRyuKen
11: voadora com CF, CF, ShoRyuReppa
12: Guard Cancel, Guard Cancel, ShoRyu-Reppa
13: voadora com SF, SF agachado, Hadoken, ShoRyuReppa, ShinRyuKen
14: voadora com CF, CM agachado , TatsuMakiSenPuukyaku (3 vezes), ShoRyu-Reppa, ShinRyuKen (use CF para o TMS-PK)
15: ShoRyuKen, ShoRyuReppa, Shin-RyuKen (use SR para o ShoRyuKen, fazendo imediatamente o ShoRyuReppa)
16: voadora com CF, CM agachado, ShoRyuKen, ShinRyuKen (use SR para o ShoRyuKen)

CHUN-LI

1: HiEnShu
2: HyakuRetsuKyaku
3: Spinning Bird Kick
4: KiKoSho
5: SenRetsuKyaku
6: RyuSeiRaku
7: CM agachado, CM agachado
8: SF, CM agachado
9: HiEnShu, CF agachado
10: Guard Cancel, RyuSeiRaku
11: YoSoKyaku,voadora com SF
12: Spinning Bird Kick, KiKoSho (use SF para o Spinning Bird Kick)
13: Spinning Bird Kick, YoSoKyaku (3 vezes)
14: HiEnShu, SF, SenRetsuKyaku (use CR ou CM para o HiEnShu)
15: KiKoSho, SenRetsuKyaku, KiKoSho
16: HiEnSho, HyakuRetsuKyaku, SenRetsuKyaku, KiKoSho, SenRetsuKyaku

GUILE

1: Sonic Boom
2: Somersault Kick
3: Opening Gun Bit
4: Double Somersault Kick
5: Flying Buster Drop
6: voadora com SF, CF agachado
7: SR agachado, SR agachado, Sonic Boom
8: voadora com SF, SM agachado, Somersault Kick
9: voadora com SF, SR agachado, Sonic Boom, Opening Gun Bit (para os dois últimos golpes, faça (c) ←→, S,←→, S)
10: voadora com SF, SM agachado, CR agachado, Somersault Kick
11: Sonic Boom, Opening Gun Bit, Double Somersault Kick (faça como na seqüência 9 e use o Double Somersault Kick imediatamente)
12: Sonic Boom, Double Somersault Kick
13: Somersault Kick, Double Somersault Kick
14: voadora com CM, SM agachado, CR agachado, Somersault Kick, Double Somersault Kick.
15: voadora com CM, CR, Sonic Boom, CM agachado, Opening Gun Bit
16: Double Somersault Kick, Opening Gun Bit (faça o Opening Gun Bit quando Guile tocar o chão após o 1º Somersault Kick)

ZANGIEF

1: Double Lariat
2: Quick Double Lariat
3: Russian Suplex
4: Screw Piledriver
5: Super Stomping
6: Final Atomic Buster
7: Final Atomic Buster (Level 3)
8: Stomach Block (use o Guard Crush para tontear Ryu, então pule rapidamente sobre ele e faça o Stomach Block antes que ele vire)
9: SM agachado, CM agachado
10: Use um Double Lariat para acertar Ryu enquanto ele faz um HaDoKen
11: Flying Body Attack, SR, Double Lariat
12: Super Stomping, Final Atomic Buster (enquanto Ryu está bloqueando o Super Stomping, faça o Final Atomic Buster)
13: voadora com CF, CR, Quick Double Lariat
14: voadora com CF, CM agachado, Super Stomping
15: Use um Screw Piledriver em Ryu enquanto ele está pulando ou chutando (para ficar mais fácil escolha a seqüência 14, faça o Screw Pille Driver, pause imediatamente, escolha Mission Select e coloque novamente no 15. Quando você despausar Zanguief vai fazer o golpe em Ryu e será contado como um sucesso)
16: Super Stomping, Super Stomping Canceller, CM, Super Stomping (faça tudo enquanto Ryu estiver no canto)

HOKUTO

1: ChoGekiHo
2: ChoGekiHo, ShouGekiHa
3: ShinKuGeki
4: ShinKyakuGeki
5: Go ? Ko (←↓↙ + S) (contra-atuca o CF de Ryu)
6: GekiHouGi
7: KiRenEki
8: RyuuSui

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA EM VIDEO GAME

PROGAMES

CONSUMIDOR FINAL

CONSERTOS, TRANSCODIFICAÇÕES, CHAVEAMENTOS,
PARA TODOS OS VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS.

CONSULTE NOSSA RELAÇÃO DE LOJAS FRANQUEADAS
MAIS PRÓXIMA DE SUA LOCALIDADE.

LOJISTA

TEMOS TODO TIPO DE SUPRIMENTO NECESSÁRIO.

DAMOS TREINAMENTO PARA LOJISTA DE TODO O BRASIL.
(ATENÇÃO TREINAMENTO SOMENTE NO ENDEREÇO ABAIXO).

PARA QUEM É LOJISTA É UMA BOA OPÇÃO DE RECEITA
ADICIONAL, COM BAIXO INVESTIMENTO.

TEL.: (011) 3641-0444 / 831-0444 - COM SR. LÉO

RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOOCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - R. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7086-1594 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1755 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUI)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E, Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. Dr. Nelson de Sá Earp, 95 L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444